2000
JUNIO
30
S/. 8,00

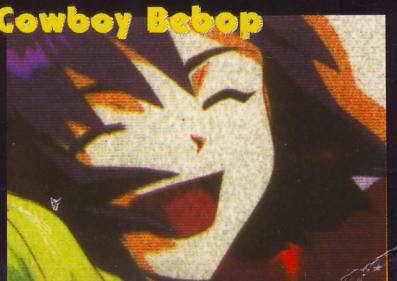
Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

- Kyuuketsuki Miyu
- Los nuevos Pokemones
- Gunnm (final)
- ZZ Gundam
- Nazca
- DiGi Charat
- Blue Gender
- BoogiePop Phantom
- Aya Hisakawa
- Red Baron
- Afiche de Nausicaä
- MANGAKÁN

LA FILLETTE REVOLUTIONNAIRE UTENA

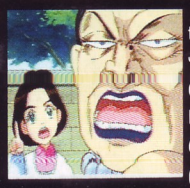


7 750767 574322

Cowboy Bebop ep. 17-18

Mientras se discute sobre quién se comió la última ración de toda la nave, la Bebop es chocada por otra nave que se da a la fuga y a raíz de esto se estrella en la luna Europa. Una vez allí, con Faye afectada de un problema estomacal por haberse comido la última ración (malograda) de la nave y Spike y Jet reparando la nave, le toca a la pequeña Ed y a Ein salir en busca de algo de comida. En el camino se cruzan con Coffee, una hermosa cazarrecompensas que está tras Domino, un comercializante de hongos alucinógenos. Más tarde, Ed y Ein se cruzan en la calle con Domino y en ese momento aparece Shaft, quien también va tras él, pues su hermano murió por comer de esos hongos. El traficante se da a la fuga y deja la bolsa de hongos. Ein come uno y Ed se da cuenta de que no son para comer. Para comprobar su teoría, los lleva a la nave y le da uno a cada uno de los tripulantes; cada uno vivirá a su manera una pintoresca alucinación. Ed comprende que Domino es buscado y sale tras él para desatar una gran persecución. Al final, lo único que obtiene es una bolsa llena de hongos para comer durante varios días. Ya de vuelta en Marte, Faye recibe un paquete y, temiendo que sea de sus acreedores, se da a la fuga. Spike lo abre y el hallazgo es algo que identifican vagamente como una cinta de video. Un coleccionista les hablará de la rareza que significa dicha cinta, que resulta ser de Betamax. Pero el siempre sutil Spike romperá a patadas el delicado aparato cuando ésta deje de funcionar. Aún con la curiosidad de saber qué hay en la cinta, parten a la Tierra, y en un profundo museo obtienen el tan ansiado aparato. Grave error: en vez de un Beta se trajeron un VHS. Poco después, llega a la nave un nuevo paquete, que contiene la tan ansiada máquina. Como si se tratase de un gran estreno, todo se alista para ver la cinta. La amedrentada Faye regresa a la nave y ya que era para ella, también quiere ver la cinta. Jet la echa a menos de que pague lo que costaron los paquetes. La cinta tiene una grabación casera. En ella, una jovencita prepara un mensaje a sí misma para cuando sea mayor. Esta adolescente no es otra que Faye, o como sea que se llame en realidad. Sorprendidos, todos ven a una muchacha inocente, tranquila y un poco tímida. Faye se da cuenta de que es ella misma y se pregunta por qué no puede recordar nada de aquello que ve en pantalla: su cuarto, su casa, sus amigas, en suma, su pasado.

Urayasu ep. 10 - 3

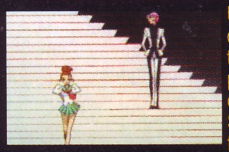


Una extraña mujer se topa en la calle con Junko y le pregunta dónde está el minimarket más cercano; ella contesta que se encuentra pasando el cementerio. Tales palabras le provocan más escalofríos que al principio. La señora se presenta en una forma solemne como Reiko Sansunokawa, espiritista de la televisión. Al internarse en el cementerio, se encuentra con una visión espectral que resulta ser la mamá de Jin. Al verse descubierto el fraude, estaba vestida como alma en pena; ésta corre y la médium la persigue. Jin y sus amigos se encuentran reunidos en su casa comentando que no tiene problemas en vivir en el cementerio. Su madre llega a casa pero es agredida por Reiko. Al ver bien la casa, siente una presencia maligna, y más aún cuando pisa una lápida que le sirve a la familia de Jin como felpudo. Dentro recrimina a la madre de Jin que use espiral para mosquitos en el altar de su reciente marido muerto. Pero la cosa se pone peor cuando se muestra la pelota de Jin, hecha con el cráneo de su padre (porque no tenía dinero para comprar una de verdad). Esto provoca que Reiko salga disparada y accidentalmente sea golpeada por el taxi de Daitetsu. Ésta ve algo que la aterroriza todavía más, y huye sin dar explicación alguna. Al final se quedan con la interrogante de qué habría sido aquello.

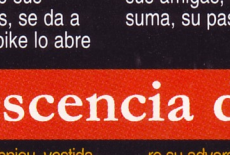
Empieza otro capítulo con una desagradable toma de Hanamaruki, novio de Sakura (qué vio en él, nadie lo sabe, pero está muy enamorada).

Ella sola en casa espera la visita de éste y limpia toda la casa pues él es muy limpio. Oye el llamado de la puerta y afuera se encuentra con un sujeto vestido al estilo vaquero que se presenta como Senador. Sin más demora entra, sin permiso y de urgencia pues se dirige al baño. Después de unos extraños ruidos peristálticos, aparece con otro rostro y, agradeciendo a Sakura, se marcha frente a un hermosa mañana. Sakura, con un fundado temor, entra al servicio, y con olor -digo, con dolor- encuentra una gran masa en forma de espiral que desborda la capacidad del inodoro. Sabiendo que su novio se espantaría con semejante espectáculo, se arma de una cuchara de palo y cincuenta bolsas para escarbar y retirar aquello, ya que con agua se negaba a bajar. En el camino a dejar el paquete en algún lugar, se topa con un policía y huye de ahí, cosa que no hace cuando se topa con su hermano y amigos, a quienes golpea. Frente a una tienda cuya calle estaba deshabitada se deshace de la carga. Sin embargo, Hanamaruki la encuentra y, de una forma atolondrada, se interesa en el paquete y decide sacarlo del basurero para ver lo que hay en su interior. Ante su insistencia, Sakura lo golpea como último recurso y el paquete sale volando de sus manos, para aterrizar curiosamente sobre su propio dueño, quien salía de esa tienda y disfrutaba de un helado. Tras ser sepultado por aquella masa, ésta recorre la acera y se topa con un inconsciente Hanamaruki, quien al final se salió con la suya.

La Adolescencia de Utena



Utena Tenjou, vestida de príncipe, se encuentra en un aula de la preparatoria Ohtori. Se acerca a ella Wakawa Shinohara, quien se ofrece a llevarla conocer las instalaciones. En medio del paseo llegan a un patio donde se dan las prácticas del club de esgrima, y allí ve a Juri Arisugawa luchando contra Miki Kaoru. La superioridad de Juri es evidente y le gana el lance con facilidad. Wakawa le cuenta a Utena la admiración que todos sienten por ella y que probablemente será su futura contrincante. En medio de esto, Utena ve a Touga en una ventana cercana y corre tras él. Finalmente lo encuentra y hablan de la razón que lo impulsó a venir a esta preparatoria, el Sello de la Rosa. Touga desaparece y Utena encuentra en medio de un rosal rojo una rosa blanca de la cual surge el anillo del Sello de la Rosa. Al tomarlo, se abren las puertas que llevan a una plataforma elevada y cubierta de rosas. Ahí se encuentra con Anthy. Al ver el Sello de la Rosa y al intentar quitárselo, Anthy queda abrazada de Utena. En ese momento llega Kiouichi Saionji, quien reta a la joven luego de ver que tiene el Sello de la Rosa. Utena no comprende nada sobre la pelea y la Novia de la Rosa, pero acepta el reto. Anthy prepara todo para la pelea y le explica las reglas del duelo. Anthy ve preocupada que Utena no tiene espada, pero ella lo soluciona tomando una caña de bambú. Saijoni no se opone y suenan las campanas que marcan el inicio del duelo. Anthy se interpone pero recibe un brutal golpe de Saijonji. Utena se enoja y comienza la lucha. La joven le reclama el utilizar a una mujer como premio, pero su adversario desoye sus protestas. Destroza el bambú y, ya a punto de ganar, Anthy salta sobre Utena. Diciendo que no hay duelista sin espada, la besa y al caer del suelo le sale del pecho una espada que Utena se apresta a empuñar, y de un solo golpe vence a Saijoni.



En la noche, Utena recibe en su cuarto a Anthy, y por la actitud de ella se da cuenta de que todos los duelistas que ganaron usaron a Anthy como objeto sexual. Al día siguiente, mientras limpiaban la piscina de la escuela, Touga conversa con Utena y Anthy, y allí Utena se da cuenta de que Touga también había ganado los duelos y piensa que eso era lo que lo había traído a esta preparatoria, por lo que se retira disgustada.

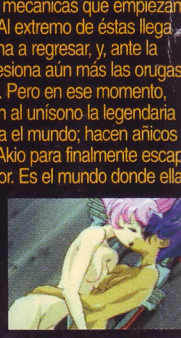
En una conversación telefónica de Touga con Saijoni se descubre el motivo por el que pelean por Anthy: la fuerza mágica que posee, pues fue ella la que creó al príncipe a partir de un mosca. En un oscuro pasillo de la escuela conversan Juri y Miki sobre el poder de Anthy; Juri quiere obtenerlo para liberarse de todo lo que la ata. Luego llega Shiori, quien incentiva a Juri a ganar la pelea contra Utena. Esa misma noche, Utena llega a la plataforma y encuentra a Anthy regando las rosas. Utena, enfurecida, le reclama a Anthy por estropear a Touga, con quien pensaba quedarse toda su vida, pero termina durmiéndose entre las rosas. Anthy toma un asadón y rompe una tubería, y así corta la luz y provoca una fuga de agua. Utena se despierta y ve el piso con agua donde se reflejan las estrellas, y en ese ambiente irreal, las dos empiezan a danzar.

Al día siguiente, el profesor de arte pide a los alumnos que se retraten por parejas. Utena y Anthy se van a la torre de observaciones. Mientras Utena dibuja a Anthy le pide que sean amigas, pero para ello es necesario que le abra su corazón. Cambian de lugares y Anthy comienza a dibujar a Utena desnuda. Ella se incomoda, así que Anthy hace lo mismo y le muestra el motivo por el cual todos la desean.

En otro lado, las sombras tienen una primicia en su programa de chismes: el video del escándalo. Al ponerlo, se ve una extraña secuencia con las aventuras de la vaca (Nanami), Chu chu y Keropon, quien termina comiéndose al anterior. Luego ponen el verdadero video donde se ve a Akio, el director de la pre, luciéndose con su auto y su novia; pero no puede usar el auto porque se le perdieron las llaves, así que se va en taxi. Llega donde su hermana y las sombras dicen que se descubrirá el secreto de la Novia de la Rosa. Comienza la pelea entre Utena y Juri, y al parecer la segunda lleva la ventaja. Pero Utena, transformada en príncipe, logra derrotarla. En ese instante descubren el cuerpo de Akio enterrado bajo las rosas de Anthy. Shiori llega con un video que acusa a Anthy de asesina. En él se ve a Akio luego de tomar a Anthy, perturbado al ser descubierto por ella. Luego, busca desesperado las llaves de su auto, pues si no lo usa éste se oxidará. Ante las preguntas y afirmaciones de Anthy, éste la apuñala para finalmente caer del balcón. Mientras tanto, Utena perseguía a Anthy, quien había huido, y entra en un laberinto de puertas y pasillos. Termina en un ascensor donde se encuentra con Touga. Allí, Utena recuerda que Touga había muerto ahogado hace muchos años luego de salvar a una niña de ahogarse. Reconociendo en él a su príncipe, ambos se despiden. Utena llega a la plataforma y le dice a Anthy que deben salir al mundo exterior. Al decir esto, Utena es atrapada por un gigantesco sistema de lavado de autos donde es transformada en un estilizado bólido rosa. Anthy sube en él y las dos parten rumbo al mundo exterior. En ese instante da inicio la cobertura radial de las sombras, la cual monitorea la carrera que acaba de iniciar Anthy a lo largo de una extensa pista.

Pronto son alcanzadas por Shiori, también transformada en auto, quien las choca una y otra vez para provocar su despiste; sin embargo, no tarda en estrellarse ella misma. Acto seguido, millares autos negros semejantes a los de Shiori salen en su persecución. Al entrar a un túnel, éstos se encaraman por las paredes y el techo y empiezan caerle encima al auto rosado para provocarle serios daños. Cuando todo parece perdido, una cadena surge desde adelante y las salva de ser aplastadas por un vehículo inmenso mitad auto mitad tanque. Sus salvadores son Juri, Miki y Saijo quienes le ofrecen su amistad para que salgan adelante y les indican la salida al mundo exterior.

Cerca de su destino son interceptadas por un descomunal castillo rodante que les cierra el paso. A la zaga, aparecen de nuevo los autos negros, por lo que Anthy decide meterse por debajo del castillo. Escurridizo como el Halcón Milenario, el auto de Anthy zigzagea por entre las inumerables llantas gigantes, seguido por los autos negros, que uno a uno estallan en espectaculares colisiones. Al salir del coloso, son detenidas por dos inmensas orugas mecánicas que empiezan a triturar el bólido rosa. Al extremo de éstas llega Akio, quien les conmina a regresar, y, ante la negativa de Anthy, presiona aún más las orugas para acabar con ellas. Pero en ese momento, Anthy y Utena invocan al unísono la legendaria fuerza que revoluciona el mundo; hacen añicos la oruga y atraviesan a Akio para finalmente escapar hacia el mundo exterior. Es el mundo donde ellas nacieron; no tiene ningún camino, pero ambas se encargarán de construirlo.



agenda sugoi

CLUB SUGOI PERÚ

Arequipa

Domingos 11 y 25 - 9:00 a.m.

Huancayo

Domingo 25 - 11:00 a.m.

Tacna

Domingos 11 y 25 - 9:00 a.m.

Trujillo

Domingos 4 y 25
9:00 a.m. y 2:00 p.m.

*Si eres socio de **Club SUGOI PERÚ** y en tu ciudad no se realizan proyecciones, acércate a nuestro concesionario más cercano e infórmate cómo puedes ayudar para que se realicen proyecciones continuas en tu ciudad. ¡Disfruta tú también de esta experiencia!*

La película de Utena era muy esperada por nuestros socios, y a pesar de la controversia en que estaba envuelta, al final Club SUGOI pudo ofrecerla en exclusiva a todos sus socios.
Salvados los inconvenientes que el proceso electoral nos generó, esperamos que a partir de este mes el agua vuelva a su nivel y no tengamos más problemas con nuestra programación.
Como cada mes, ¡disfruta lo que Club SUGOI tiene para ti!

CLUB SUGOI LIMA
JUNIO 2000

GUNDAM 0080 ova ep 6 (final)
KARE-KANO tv ep. 22
COWBOY BEBOP tv ep. 19-20
ROUROUNI KENSHIN tv ep. 59-60
URAYASU KANZOKU tv ep.12-14
LEGEND OF BASARA tv ep. 5
NUKU NUKU DASH! ova ep 6
MAHOU TSUKAI TAI! ova ep 6 (final)
¡y este mes, DOS GRANDES SORPRESAS!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

JULIO

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
30 Sailor Star Figther (Sailor Moon Stars)	31					1
2 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	3	4	5 Iris Chateaubriant (Sakura Taisen)	6 Rimururu (Samurai Spirits)	7	8
9 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)**	10 Mitsuru Tsuwabuki (Shoujo Kakumei Utena)	11 Maya Ibuki (Shin Seiki Evangelion)	12	13	14	15
16 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**	17	18	19	20 Basilisk Sylphid (Saint Seiya)	21 Ryuu (Street Fighter II)	22
23	24	25 Yoko Shimorenjaku (Aozora Shoujotai)	26	27	28 Aozora Tsubasa (Captain Tsubasa)	29

CLUB SUGOI
TU VOTO DECIDE

Y con las pilas cargadas y la moral alta nos preparamos para empezar un nuevo semestre, el cual está marcado por el desenlace de nuestras series favoritas, Kare-Kano, Cowboy Bebop, Legend of Basara y Rurouni Kenshin y estrenos muy esperados, que comenzaron con la película de Utena el mes pasado.

Empezamos el mes comentándole a todos nuestros socios que la lista de futuros estrenos de AfiSub se prepara a partir de las tarjetas de registro que vienen incluidas en cada uno de ellos. Por eso, si tú eres un comprador de AfiSub y deseas que este sello prepare para ti un determinado título, la mejor manera de hacerlo saber es que devuelvas tus tarjetas de registro conveniente rellenadas en cualquiera de las tiendas de Cadena Sugoi en Lima. De la misma manera, los socios del resto del país pueden acercarse a la sucursal que les quede más a mano y depositar allí sus tarjetas de registro. Así podrás ayudarnos a decidir qué es aquello que interesa más a nuestros socios.

Por otro lado, y como todos sabemos, la cantidad de anime producida en Japón en el rubro series de TV es enorme y ni siquiera un japonés podría ver todos los títulos. Ahora con el final de las series que veníamos proyectando, la decisión acerca de cuáles series deberían reemplazar a aquellas que se van queda, una vez más, en el criterio de nuestros socios.

Por lo pronto, se sabe desde el año pasado que la serie que va a cubrir el lugar de Cowboy Bebop en el rubro "ciencia ficción - shonen" va a ser Martian Successor Nadesico, que quedara inmediatamente detrás de Bebop en la votación de series del año pasado. Sin embargo, hay mucho que decidir, sobre todo la recurrente pregunta ¿qué shoujo reemplazará a Kare-Kano? Por ello, este año vamos a preparar una nueva votación de series de TV. Sin embargo, en esta ocasión el proceso va a ser muy cuidadoso en el sentido de reflejar al máximo aquello que los socios prefieran. Comenzaremos con una votación durante el mes de julio para que los socios sugieran dos series de TV a su libre criterio que les interesaría entraran a la votación final. Ésta será la Primera Vuelta de Club SUGOI. De esta manera, los socios podrán sugerir hasta dos títulos que REALMENTE les gustaría ver. Por ello, le sugerimos a todos los socios revisar todos sus números de MASAKA y SUGOI para refrescarse la memoria con los informes y las novedades de las que ya se ha hablado en algún momento. Con los resultados de esta votación se confeccionará una lista de unas quince candidatas. En esa proyección, los socios votarán para establecer cuáles series entran a la programación. Ésta será la Segunda Vuelta en Club SUGOI. Este procedimiento será repetido en Arequipa, Tacna y Trujillo, ciudades en las que también se acerca una renovación de series de TV. Ahora bien, en todo lo que este proceso dure, cualquier grupo de socios que se muestre interesado en que una determinada serie gane la elección pues considera que esta serie sería muy bien aceptada si se conoce más de ella, tiene las puertas abiertas para hacer uso del mural, volantear si lo desea y hablar durante el tiempo de intermedio para hacerle "campaña" a su anime favorito. Por lo pronto, en la Lista de Interés SUGOI ya se ha formado un grupo que va a impulsar a Fushigi Yuugi al interior de este proceso eleccionario, con miras a que sea el shoujo que reemplaze a Kare-Kano (según ellos, están dispuestos a todo para ganar).

Lo que sí lamentamos aclarar es que la serie de TV "Marmalade Boy" queda descartada de estas elecciones por una cuestión meramente técnica: somos los primeros en reconocer que Marmalade Boy es una excelente serie shoujo, representante clásico de su género, pero lamentablemente en la actualidad no se puede encontrar esta serie en un formato que nos permita su subtitulación sin entrar en desmedro de su calidad. Por eso, a todas las chicas, y no pocos chicos, que deseaban votar por esta serie durante la primera vuelta, les sugerimos no hacerlo porque perderían su voto, pues sin solucionarse el problema descrito, no hay forma de que pasemos Marmalade Boy en el club.

De esta manera, quedan establecidas las reglas de las próximas elecciones, las cuales serán ampliadas y comentadas en las reuniones. Igualmente, todos aquellos que deseen hacer una "campaña pro anime favorito" deberán acercarse al Comité Organizador durante las reuniones para coordinar sus acciones. Tu voto decide, así que piensa con calma durante este mes qué es aquello que te gusta más y deseas ver. ¡Hasta la próxima reunión!

David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Freddy Garro, Luis Vásquez, Oscar Bernal
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: masaka@wayna.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 428-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Mangakán*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354

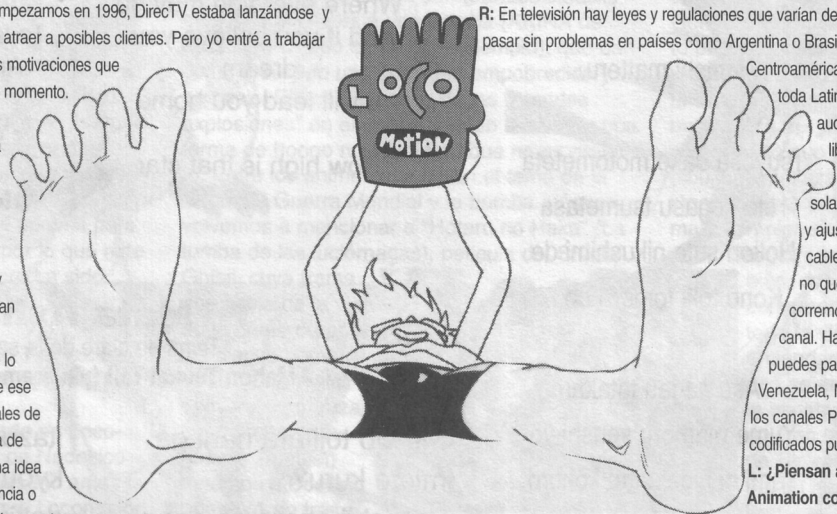
Este mes publicamos un fragmento de una entrevista a Rodrigo Piza, gerente general de Locomotion que salió en el #16 de la Revista Lazer de Argentina. Fue uno de los mensajes que más llamó la atención de los miembros de la Lista de Interés Sugoi, y que llegó gracias a uno de nuestros amigos argentinos de la lista.

OTAKU VIRTUAL

Este mes publicamos un fragmento de una entrevista a Rodrigo Piza, gerente general de Locomotion, que salió en el #16 de la revista Lazer de Argentina. De este modo, podremos tener una idea acerca de las series que pasa este canal y que en algún momento llegarán a nosotros. También conoceremos un poco sobre el canal y sus políticas.

Lazer: ¿Cuáles son los orígenes del canal?, y, ¿por qué decidieron dedicarla 100% a la animación dirigida a adolescentes y adultos empezando por Latinoamérica, cuando es algo que prácticamente no tiene antecedentes a nivel mundial?

Rodrigo Piza: Bueno, antes tengo que aclarar que, además de Latinoamérica, hay una segunda señal de Locomotion (internacionalmente conocida como Locomotion Iberia) que sale en España y Portugal. La idea de Locomotion nace hace ya varios años y el canal comenzó a transmitir en noviembre de 1996. Por entonces firmamos un contrato de exclusividad por 2 años con DirecTV, por lo cual los canales de cable de Latinoamérica no tuvieron esta señal. Hace muy poco que realmente se comenzó a intentar colocar este canal en los cables. Pasa que cuando empezamos en 1996, DirecTV estaba lanzándose y andaba en busca de canales exclusivos para atraer a posibles clientes. Pero yo entré a trabajar recién en 1999, y no tengo del todo claras las motivaciones que pudieron tener los directivos del canal en ese momento. Yo me incorporé concretamente en enero de 1999; anteriormente trabajaba en la industria de la animación -vengo de la compañía Nelvana- y antes vivía en Londres. La señal nace de las charlas que tenían los cable-operadores con el management del Grupo Cisneros y la Hearst Corporation, los que hoy son los dueños del canal. Ellos les comentaban la falta que hacían señales apuntadas a un público objetivo de 14 a 35 años. Decían que lo único que había era música y deportes, y que ese público terminaba perdiéndose o viendo canales de cine y hasta infantiles. Entonces surge la idea de ofrecer animación para adultos y, como es una idea nueva en la que aún no hay mucha competencia o prácticamente ninguna, pareció la mejor opción para hacer un canal.



L: Nuestra revista, si bien habla de todo tipo de animación, tiene una marcada tendencia a hablar sobre anime. Nos llamó la atención que utilizaran esa palabra para promocionar series japonesas en Locomotion. Así que la pregunta obligada es, ¿qué opinas del anime y cómo tomaste contacto con él?

R: Yo llevo muchos años trabajando con Japón personalmente, entonces siempre he estado al tanto de todo lo que es el anime. Desde que tengo memoria siempre he sido un gran fan de la animación japonesa, y conozco a muchos de los directores y productores por mi trabajo. Así pues, todos los que estamos en el canal lo primero que pensamos cuando nos hicimos cargo fue: "Bueno, vamos a salir a conseguir toda la animación japonesa que nadie nunca va a pasar en tv, la que muy poca gente sabe que existe.", o sea, las cosas que sólo conocen los fans que leen revistas especializadas o compran videos. Además, hay cosas como las series de OVAs que son muy difíciles de pasar por sus formatos de miniseries, de diferente cantidad de capítulos y hasta diferente duración en cada uno. Hubo que crear espacios especiales en el canal para poder pasar todo lo que son OVAs. Resumiendo, mi opinión sobre la animación japonesa es... Bueno, tengo muchas opiniones, pero básicamente tengo un conocimiento profundo de todo lo que existe, y lo que van a ver en el canal es a líneas generales lo que a mí me gustaría ver cuando prendo la televisión. Trato de que el canal sea lo que a mí me gustaría ver,

L: ¿Basas algunas de tus compras de series en gustos personales?

R: Nosotros escogemos, dentro de lo que hay disponible, en un pequeño comité, todo en función del mercado. Pero como dije, Locomotion es el canal que a mí me gustaría ver, así que también hay algo de eso.

L: Muchos canales cortan imágenes de desnudos o violencia, suavizan diálogos en los doblajes, etc. Si bien se conoce la postura anti-censura de Locomotion y que apuntan toda su programación a adultos, tengo lectores que me escribieron comentándome que vieron senos desenfocados y ese tipo de censuras digitales en algunos casos. Quisiera que nos explicaras cuál es la postura real del canal sobre esto.

R: En televisión hay leyes y regulaciones que varían de país en país. Cosas que se pueden pasar sin problemas en países como Argentina o Brasil están prohibidas en países de Centroamérica. Al ser Locomotion una señal que llega a toda Latinoamérica, es difícil satisfacer a todas las audiencias aprovechando al máximo las libertades de cada país. Esto está completamente fuera de nuestro alcance; solamente podemos agarrarnos a un standard y ajustarnos a ciertas leyes. Los operadores de cable tienen que pagar por tener Locomotion y no queremos causarles problemas porque sino corremos el riesgo de que dejen de pasar el canal. Hay varios países donde POR LEY no puedes pasar senos en televisión, tales como Perú, Venezuela, México y varios de Centro América. Sólo los canales Premium que se pagan aparte y salen codificados pueden hacerlo.

L: ¿Piensan adquirir producciones de Toei Animation como Dragon Ball Z?

R: Nosotros no queremos adquirir cosas que sean muy mass-market o que estén pensadas para vender juguetes (a excepción de lo que se transmite en la sección 80's TV). Además buscamos exclusividad. Ranma 1/2 nos interesaba para Latinoamérica, pero al haber llegado tarde y estar la serie en el aire en varios países, preferimos no meternos en el tema; además fue una serie muy mal promocionada en Latinoamérica. Tuvo éxito en muy pocos países. Pero si hoy día pudiéramos encontrar al próximo Dragon Ball Z y agarrarlo desde el principio de la ola, lo compraría. Aunque insisto, está el problema de que son series hechas para vender juguetes y eso no va con nuestra imagen. Yo colecciono juguetes y mucha gente adulta lo hace hoy día, pero esas series están apuntadas mayormente a hacer juguetes baratos para chicos de primaria, y eso, insisto, no es lo que queremos presentar.

L: ¿Es cierto el rumor que corrió sobre que tenían adquirido Slayers?

R: No, no es cierto. Estuvimos viéndola, pero como ya habían vendido los derechos para varios países terminamos pasándola de largo. Queríamos exclusividad; como no fue posible, lo pasamos.

L: Para terminar, dinos todas las series que contrataron para el 2000 que te acuerdes.

R: Las más interesante son las OVAs de Blue Sub (Ao no Rokugo), las series de TV y OVAs de Saber Marionette (R, J, y J Again), la película de Akira, la serie de TV de Blue Seed, la Macross original, la serie de TV de Silent Möbius, la serie de TV de Bublegum Crisis 2040 y el anime más aclamado de todos los tiempos: Cowboy Bebop. Además tenemos Burn Up Warriors, Elicia, Evangelion, Power Dolls 1 y 2, Shutendoji, Suikoden, Sukeban Deka 1 y 2, Yakumo Tatsu, Gunsmith Cats, Ah! Megamisama, Dirty Pair (la versión vieja), las películas de City Hunter, Silent Service y Super Milk. En estos momentos mandamos a doblar todo eso y sólo unas pocas están terminadas, así que sólo cuando nos las entreguen vamos a poder asignarles un mes exacto de estreno para cada una.

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, solamente envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

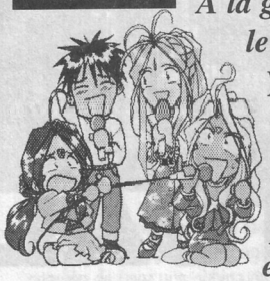
El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

Gracias a Star-Bolt por transcribir la entrevista

MASAKA
Karaoke



A la gran mayoría de los socios le gustó la película de Marco. Y acto seguido, nos inundaron de peticiones con sus encuestas para poner el tema principal de esta película, que además es cantando en inglés, por una cantante estadounidense muy conocida. Por otro lado, continuamos con más de Kenshin, y el tema de cierre de Mahou Tsukai Tai!, una producción que ha trepado en las preferencias por su fresco humor... y Aburatsubo (¡pobre Takeo!)

Ice Blue Eyes

Tema de la serie de TV
Rurouni Kenshin

Sono aoku kooru hitomi
Kono mune ni dakishimetai
Nakushita kono yuuki wo
Omoidashite once again

Tooi senaka oikaketa
Tsukikage ni kakureru
Ikari ienu kanashimi
Hitori-jime suru no...

Kurai mori samayou
Murasaki no kizuato
Yoru ni matataku ryuusei
Mitsumete iru Ice Blue Eyes

Sono aoku kooru hitomi
Kono mune ni dakishimetai
Nakushita kono yuuki wo
Omoidashite once again

Sono kizu no itami taezu
Oogoe de naite ii no
Atataka na namida wa
Koori tokasu harvest rain

Watashi matteru...

Tsuyosa dake motometeta
Hito kogasu tsumetasa
Hokori sute nikushimi de
Kono toki tomeru no...

Asu negau tatakai
Yume mamoru senshi yo
Yami ni nigekomu kokoro
Tsuremodoshite don't look back!

Sono kodoku ikari sakebi
Watashi ni mo kanjisasete
Hontou no kono yuuki wo
Torimodoshite once again

Sono kooru hitomi tokashi
Kono mune de namida fuite
Atataka na namida wa
Koori tokasu harvest rain

Watashi matteru...(bis)

Intérprete: Tomo Sakurai

Carry a Dream

Tema principal de la película
Marco, 3000 leguas en busca de mamá

How long is the road,
How hard is the journey
When do you really know
for sure what you're looking for

Out there in the world
Sometimes it's lonely
Lost in the wonder of it all
Feeling very small
You need a dream or two to take along with you

Carry a dream
Inside your heart
And from the start
You'll never be alone

Carry a dream
Where ever you may go
And if you believe your dream
It will lead you home

How high is that star
How far above you
See how it shines so clear
and bright through the darkest night

Out there in the world
Somebody loves you
So keep your eye upon that star
Trust in who you are
And love will see you through just like a dream come true

Carry a dream
Inside your heart
Use it to build
A future of your own

Carry a deam
To last your whole life long
And if you believe your dream
You're already home

Intérprete: Sheena Easton

Mata Ashita

Tema de ciere de la serie OVA
Mahou Tsukai Tai! (¡Queremos ser magos!)

Me wo tojitara nani ga miete kuru?
yasashii anata no egao
mimi sumaseba nani ga kikoeru no?
yume miteta sasayaki ga
nee itsuka kanaete koi hitotsu
yuuyami ni potsurito negai boshi
utsumuitara namida koboresou
kakedasu no mata ashita

hohotsuetsuki nagara kuchizusamu
setsunaku amai melody
arai gami wo sotto yurasuno wa
itazurana yoru no kaze
kyou sukoshi hanashi ga dekimashita
choppiri tokimeita kibun desu
sotto diary tojite yume wo miru
hohoende mata ashita

nee itsuka kanaete koi hitotsu
yozora ni matataku negai boshi
tsukiakari ni ukabu fotogurafuoyasuminasai anata

me wo tojite mata ashita

Intérprete: Masami

MI PERSONAJE FAVORITO

1er PUESTO Kenshin Himura

605 VOTOS

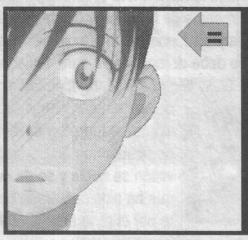
2do PUESTO

Yukino Miyazawa
419 VOTOS

3er PUESTO

Spike Spiegel
299 VOTOS

Y nos encontramos en otro magnífico período de la era Kenshin, donde la justicia y la paz reinan sobre sus súbditos y promete un futuro brillante (sí, la prensa ya ha sido secuestrada por el gobierno del samurai). Este mes, el ranking ha sufrido algunos cambios y muestra algunas tendencias a futuro, como son la inevitable unión de Yukino y Arima, quien quedó a sólo cinco votos de su amada (dicen las malas lenguas que para incentivarlo, le prometió repetición del plato). Ello dejó perplejo a Spike, quien por pensar en su venganza descuidó la retaguardia. Y la novedad de este mes es el retorno triunfal con nuevo look (y caja de cambios) de Utena Tenjou, gracias a la proyección de su última película en Lima y la de su serie en el interior del país. Por último, nadie pensaba que Sarasa, al caer al hoyo en el laberinto, iba a caer también en el ranking, con lo que se conviertió en la gran ausente de este mes. Por eso, no te olvides de entregar tu encuesta al final de la reunión, pues tu voto será respetado (O.S.P.E.).



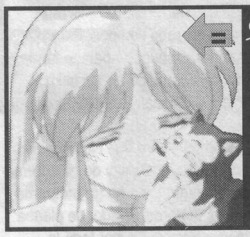
4to PUESTO
Souichirou Arima
294 VOTOS

5to PUESTO
Faye Valentine
214 VOTOS

6to PUESTO
Utena Tenjou
158 VOTOS

7mo PUESTO
Rei Ayanami
153 VOTOS

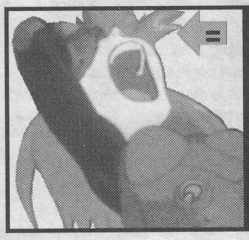
8vo PUESTO
Son Gokú
144 VOTOS



9no PUESTO
Nuku Nuku
143 VOTOS

10mo PUESTO
Ranma Saotome
134 VOTOS

11mo PUESTO
Misato Katsuragi
132 VOTOS



12mo PUESTO
Asuka Langley
89 VOTOS

Votos consolidados de las encuestas de mayo de los clubes Sugoi de Lima, Arequipa y Tacna

GUNNM

Y así hemos llegado al final de esta historia. Y en este final todo será dicho y cada secreto será revelado. Conoceremos el origen de Gally y la verdad de su pasado. Y la joven cyborg asistirá a la lucha final contra Desty Nova en la superficie de Salem, una lucha en busca de recuperar su pasado y su libertad.

Rafael Antezana

En la guarida del lobo

Gally, con una pierna y un brazo faltantes, inicia su ingreso al antiguo complejo militar en donde se refugia su presa. Utilizando varios artefactos de los sintonizados, evita las trampas de Desty Nova y logra llegar rápidamente al interior. Bigott no puede sino admirar la fortaleza emocional de Gally, quien ahora está lista para lo que se le presente, aunque eso le signifique estar más deseosa de matar a su objetivo que capturarlo vivo tal como requiere su superior. De pronto, una repentina inundación de los niveles inferiores la separa de su unidad móvil, para mayor incomodidad de Bigott.

De un momento a otro, Gally se encuentra en un lugar que se le hace conocido. Vítores y olores peculiares le indican que está nuevamente en el circuito del Motorball y descubre con sorpresa que su cuerpo es nuevamente el que usaba en esos tiempos. Para mayor impacto, la imponente figura de Yashugan aparece frente a ella para retarla a mostrarle lo que ha aprendido en los últimos doce años. Dejándose llevar por la ilusión, Gally acepta emocionada el reto.

Mientras tanto, un frustrado Bigott descubre que Nova ha intervenido el vínculo de comunicaciones de Gally y de esta forma ha logrado introducirla en un programa llamado "Ouroboros", en donde planea dejarla vivir una ilusión por toda la eternidad. Para asombro de Kaos, quien está amarrado indefenso al lado de su padre, Bigott no demuestra mayor preocupación por la suerte de su agente. Es más, se la ofrece como regalo y añade que, en calidad de la mente más brillante de toda Salem, Nova es considerado ahora un invitado muy especial para Salem. Por supuesto, Nova no se impresiona, ya que las razones para huir de Salem siguen siendo válidas (siempre le negaron experimentar con humanos) y además, según las leyes vigentes, nadie que haya tenido contacto con la superficie puede volver a Salem. Sin embargo, Bigott le asegura que la computadora central "Melchizedek" y "la Escalera" (el consejo ubicado fuera de la atmósfera) han dado todo su permiso. Eso sí impresiona a Nova, quien decide aceptar la invitación, aunque primero, ante el horror e impotencia de su hijo, anuncia que reducirá a Gally a pedazos.

Por su parte, Gally sigue en una lucha con Yashugan. Pero si bien el programa de Nova dirige la ilusión general, son los recuerdos y voluntad de Gally los que determinan "el guión" del mismo. En este sueño, una Gally llena de dudas va descubriéndose poco a poco y logra crecer en voluntad, lo que se traduce en una mejor actuación de combate. Actuando como un maestro, Yashugan le habla que el propósito final de la batalla es el superar las propias limitaciones y que el camino de toda persona surge de la duda y la maravilla. Pronto, Gally comprende que sin dudas sólo sería un robot más, y decidida se lanza una vez más al ataque. Logra visualizar el mejor ataque de Yashugan y lo detiene, lo que le permite alcanzarlo con unos eficientes golpes que destruyen su brazo y tórax, para así ganar la batalla. Antes de su destrucción, Yashugan abraza a Gally, la felicita por su evolución y le recuerda que la verdadera fuerza la obtendrá de vivir con dignidad y autorespeto. Le pide que viva y siga adelante, como él no pudo hacerlo. Con esta despedida, la voluntad de Gally es capaz de romper la ilusión y, para sorpresa de todos los presentes, recupera la conciencia.

Enfrentado a Gally, Nova trata de escapar aprovechando la intervención de su grotesco ayudante, pero la cyborg da rápida cuenta de él y pronto Desty Nova es un despojo sangrante a sus pies; ella le sugiere rogar por su vida a pesar de la furia de Bigott, quien todavía no recupera el control sobre las funciones de su agente. Nova trata de confundir a Gally hablándole de Ido y esto la calma, no sin antes aplicarle una patada ahí donde más duele. Gally le pregunta a Nova acerca del secreto de Salem, pero éste no considera que sea de importancia para alguien que vive en la superficie. A Gally le importa muy poco Salem y sólo desea saber qué hizo sufrir tanto a Ido como para casi hacerlo enloquecer y obligarlo a borrar todas sus memorias. Esa respuesta satisface a Nova, quien grotescamente procede a demostrárselo rebanándose literalmente la tapa de los sesos, para mostrar que no los tenía. En su reemplazo, un bio-chip cumple las funciones de cerebro y cerebelo. Desty Nova le cuenta a Gally cómo durante la ceremonia de iniciación de los ciudadanos de Salem los cerebros son retirados y sus memorias transferidas a estos bio-chips con el fin de mantener a la población según un estándar y así evitar las tensiones sociales. Sólo algunos nacen con la capacidad de no ser limitados por este cambio, como en su caso o el de Ido. Nova desconoce lo que es Salem en sí, pero supone que podría ser un gran laboratorio, en donde todos sus ciudadanos serían simplemente conejillos de indias. Nova le hace notar a Gally la ironía: los cyborgs son humanos con cuerpos de robot, mientras los habitantes de Salem son humanos con cerebros de robot.

Esta noticia ha sido recibida directamente por Bigott a través del vínculo de comunicación, y lo perturba a tal grado que corre a un baño y se abre la cabeza, sólo para comprobar la espantosa realidad. Completamente enloquecido, sale gritando al salón de operadoras, reclamando que le devuelvan su cerebro. De pronto, unidades del departamento médico irrumpen en el lugar y exterminan a todos los testigos. Su horrible fin es atestiguado por Gally y los demás, mientras Nova anuncia que han sido "purificados". Aprovechando esta distracción, el asistente de Nova (restaurado por los nanorobots que tiene en su sistema) toma a Gally por la espalda y permite a Nova levantar una barrera de agua a velocidad supersónica, lo que lo protege de los disparos de Gally; acto seguido, huye por un túnel de escape. Gally toma al asistente y lo arroja contra la barrera, lo reduce a pulpa y hace ineficaz cualquier proceso de regeneración.

Con la ayuda de Kaos y su psicometría, anulan la ruta de escape de Nova y dan tiempo a Gally para que lo alcance. Sin embargo, por un momento la duda se apodera de ella, al comprender que la locura de Nova proviene mucho de esa realidad de Salem. Sin embargo, Kaos la hace entrar a un cuarto que contiene los grotescos experimentos de Nova con toda la gente que hacía capturar por el Barjack. Llena de furia y piedad, acaba con su miseria y se jura que debe detener esa locura. Guiada por Kaos, Gally llega finalmente donde su enemigo, quien se había refugiado cerca de los generadores, y salta con el fin de acabar con él. De pronto, su visión se nubla y se da cuenta de que ha sido capturada nuevamente por el programa "Ouroboros".

Aun así, su cuerpo aterriza instintivamente y sigue aferrando su cuchillo, por lo que Nova se cuida mucho de no acercársele. Kaos sólo puede observar cómo su padre nuevamente se apodera de la mente de Gally, dispuesto a robarle todo su espíritu de lucha.

Gally recupera la conciencia y se ve en el viejo Scrapyard, cuando era una cazarrecompensas. Esperando el ataque de cualquiera de sus viejos enemigos, se sorprende cuando es Ido quien se presenta ante ella. Trata de liberarse del sueño matando a ese Ido imaginario, pero Nova va incluso más profundo. Cuando Gally se despierta nuevamente se ve en su cuarto, y de nuevo Ido se presenta ante ella, como siempre lo hacía por las mañanas. Por un momento, Gally se deja llevar por la dulzura del momento, pero al darse cuenta que es un sueño, trata nuevamente de liberarse del mismo matando a Ido. Pero Nova, inteligentemente la deja en medio de la escena y por fin Gally se derrumba, pidiendo perdón a Ido y rogando que lo devuelvan a la vida para que sigan juntos. Llegando al fondo de sus recuerdos, Nova lleva a Gally al primer encuentro, cuando su cuerpo destrozado fue encontrado por primera vez.

Final del camino...

MASAKA

Sin embargo, la historia es algo diferente. En lugar de Ido es Nova quien encuentra la cabeza de Gally. Pero luego aparece Ido actuando como si fuera un viejo conocido del científico loco. Le quita a Gally de las manos y la lleva para repararla, lo cual deja a Nova muy confundido. En la clínica de Ido (que en este sueño atiende junto a Nova), deciden que el nombre de la cyborg será Alita. Juguetonamente, sugiere estrambóticos cuerpos para ella, cosa que Ido rechaza indignado.

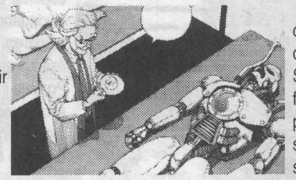
En la base de Nova, Kaos trata desesperadamente de interrumpir el programa y usa su psicometría para tratar de ingresar al sistema, pero la fuerza de los sistemas de Salem y de Nova son demasiado y la fuerte descarga lo arroja lejos, para burla de su padre. Kaos se da cuenta con horror de que su corazón se ha detenido así que, usando todas sus fuerzas restantes, entra a pleno músculo en los sistemas, lleva su conciencia por todo el sistema y se transfiere instantáneamente a los cuartos de los operadores de los sintonizados; luego los destruye con un solo y furioso pensamiento. En su nueva forma, llega rápidamente hasta Ouroboros y ve que no puede hacerle nada sin destruir a su vez la psique de Gally. Desesperado, trata de llegar hasta la misma Gally.

En el mundo de sueños de Nova, ya ha pasado un mes, y ahora tenemos a una hermosa Gally disfrutando de placeres sencillos como la lectura, siempre al lado de su querido Ido y su amable tío Nova. Pero siguen los elementos perturbadores del sueño, como la constante aparición de la gata de Ido, Gally, para total molestia de Desty Nova. Sin embargo, el mismo Nova se deja llevar por el sueño que ha creado cuando habla con Gally, quien inocentemente le pregunta si alguna vez amó a alguien. Un totalmente cambiado Nova es quien responde. Quitándose sus anteojos, deja ver por primera vez un atisbo de compasión y humanidad al expresar sus deseos de terminar con la muerte y el sufrimiento en este mundo. Junto con Gally, mirando tranquilamente el horizonte desde la azotea de la clínica, desea que dicho momento dure para siempre.

Sin embargo, la enorme figura de Den irrumpe violentamente en la pacífica escena y Nova se da cuenta de que se trata de Kaos tratando de terminar con su sueño. Envía a Gally junto con Ido a la seguridad de los pisos de abajo, y, volviendo a su antiguo ser, llama a un fantástico robot gigante para defender su sueño. En sus habitaciones, Ido trata de calmar a Gally, pero ella le dice que debe ir a luchar. En ese momento, la gata Gally se superpone a la imagen de ella y de pronto es nuevamente la cyborg en traje de combate. Le confiesa que todo el tiempo supo que era un sueño y se permitió disfrutarlo, pero ahora es momento de volver. Se despide de Ido, termina con el programa y se enfrenta nuevamente a Nova en la realidad. Esta vez, Gally no tiene qué la detenga y decapita a su objetivo.

El desenlace en el Scrapyard

Den, en su ataque suicida, ha llegado hasta la misma Scrapyard sin que fuerzas significativas lo detengan (desconoce el ataque de Kaos al entrar al sistema de Salem), aunque eso no significa que sea fácil. De alguna forma, la impetuosa Koyomi ha sobrevivido a toda esta locura y toma sin cesar fotografías con la cámara que le dejara Buick. De pronto, ante la sola vista, Den se aparece a la fantasmal figura virtual de Kaos, quien, completamente cambiado, le ordena volver a su cuerpo. Den nota el cambio y la nueva fuerza de Kaos, pero se niega a aceptar que simplemente sea una invención de la mente de éste y se niega a volver, lo cual hace permanente la separación entre ambas personalidades. Le recuerda que él es hijo de su propia furia, una furia tan incontrolable que podría acabar con su frágil cuerpo, por lo que esa personalidad surge y toma para sí todos esos sentimientos y los oculta a la gente. Pero al cumplir los quince o los dieciséis, algo lo descontrola de tal manera que casi mata al mismo Nova y descubre su secreto. Es entonces cuando Nova implanta en Kaos el transmisor de ondas cerebrales que literalmente separa la personalidad de Den hacia otro cuerpo, un cuerpo que sólo era una cáscara para que pueda buscar su propio destino, el cual se encuentra entrenándose como guerrero en las tierras malas. Adaptando su cuerpo para que sea más adecuado a su incontenible furia, crea el gigantesco cuerpo de centauro y organiza el ejército de Barjack para hacer caer a Salem.

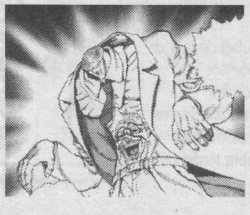


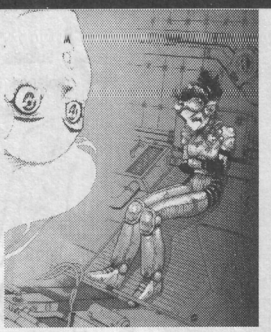
Pero Kaos le recuerda que ha fallado y será mejor que vuelva a su cuerpo y se integre definitivamente a su personalidad, a lo que Den se rehúsa y sigue con su ataque. De pronto, aparece frente a él la patética figura del cantinero, quien le ruega devolverle a su hija Koyomi. Luego de un momento de vacilación, Den toma a Koyomi y la deja caer de lo alto, como retando a Kaos para que lo detenga. Sólo la intervención del viejo salva a la niña, quien desolada ve cómo Den se dirige a su destino final al enfrentarse a las reactivadas fuerzas defensivas de la factoría. Finalmente, todos en el Scrapyard ven su figura destrozada llegar a los cables que sujetan a Salem e intentar cortarlo con su fabulosa espada. Logra hacer un profundo corte pero su espada termina rompiéndose. Ya sin ninguna esperanza, pero insistiendo en no volver al cuerpo de Kaos, muere bajo el inclemente bombardeo de las fuerzas de defensa. Desde la superficie, sus últimos gloriosos momentos fueron todos registrados por Koyomi, quien ahora está segura de que él la dejó con el fin de poder contar su historia.

Un nuevo inicio

En la guarida de Nova, Gally ha logrado revivir el corazón de Kaos justo a tiempo. Descubre que ahora Kaos se dirige a ella con una voz normal, no por ondas de radio, y la tranquiliza al comunicarle que ahora Den está muerto. Se alejan de la base subterránea mientras ésta colapsa debido a todo el daño estructural recibido durante la batalla. Kaos decide ir al Scrapyard y poner a prueba una idea de Lou, una torre que permita a la gente de la superficie alcanzar a Salem y unir a los dos pueblos, para inagurar una nueva era de paz. Kaos sabe que no será fácil y tomará mucho tiempo, pero ahora es un hombre nuevo, lleno de vida y vigor. Parte alegremente hacia su nueva labor, seguido por sus fieles hombres topo.

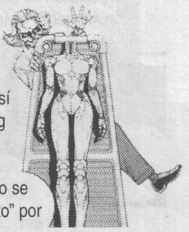
Por su lado, Gally se da cuenta de que es libre y por un momento no sabe qué hacer. Decide, para empezar, ir en busca de Figure Four en su villa de pescadores. Pero su viaje llega a un abrupto final cuando, al conducir de noche, atropella la figura de un niño. Baja muy preocupada, pero es demasiado tarde cuando se da cuenta de lo sospechoso de la situación. Con el niño abrazado a ella, la bomba que éste contenía estalla y destruye por completo a la cyborg. Cerca de allí, la grotesca figura de Desty Nova, con su rostro emergiendo por su estómago, festeja su triunfo. Le recuerda a Gally la ventaja de sacar copias de respaldo de sistemas críticos y se dedica alegremente a recoger los restos del cerebro de su némesis.





Gally despierta en la oscuridad y está segura de que ahora sí está muerta. Sin embargo, imágenes se forman a su alrededor y pronto reconoce que al fin sus memorias de antes de su vida en el Scrapyard se han recuperado. Se ve como parte de una diezmada tripulación proveniente de Marte que viene a atacar el puerto espacial de la Tierra. Al estar su nave deshabilitada, deciden hacer un último embate suicida antes de dejarse atrapar, para lo cual se cubren de un gel especial que les permitirá flotar hasta llegar al anillo orbital en donde harían explotar sus bombas nucleares. Antes, para prevenir la captura de algunos de sus compañeros, el líder ordena matar a todos los heridos, orden que Yoko ejecuta sin titubear. De pronto, un ataque destruye la nave y Yoko a duras penas puede salir al exterior, en donde la onda de energía que destruye la nave la parte en dos y la envía hacia una órbita de colisión contra la Tierra, encerrada en el gel y en proceso de estasis.

Gally despierta, creyendo que todo fue una simple pesadilla, cuando se encuentra cara a cara con el Dr. Russell y el mismísimo Desty Nova, al cual creía muerto. Pronto entiende que ahora está en la ciudad de Salem, aunque sólo sea su cabeza. Desty Nova le cuenta cómo usó sus técnicas reconstructivas sobre la base de nanomáquinas para repararla luego que muriera en la explosión. También le prepara un nuevo cuerpo llamado "Imaginos", hecho a semejanza de su antiguo cuerpo Berzerck, pero con la nanotecnología propia de Nova, eso sí, con la promesa de que ella ya no intentaría matarlo.



Ahora Gally disfruta algo de la paz de Salem, aunque el pobre Dr. Russell no cabe en sí de la preocupación con la presencia de la cyborg entre los ciudadanos de la avanzada ciudad. Aparentemente ha aceptado la nueva realidad bastante bien, e incluso no insiste mucho cuando se entera de que la pobre Lou está bajo "tratamiento" por el departamento médico. De pronto, Gally expresa su curiosidad por un extraño y pequeño edificio en donde la gente entra, pero no sale nunca. El Dr. Russell orgullosamente le explica que es una casilla de suicidio, uno de los máximos derechos de todo ciudadano de Salem (invento de una raza superior, según él). Sin decir palabra, Gally entra en la casilla, pero no para suicidarse, sino para destruirla, ante el horror del Dr. Russell, quien trata de reclamarle. Ella simplemente se limita a exigir saber el paradero de Lou Collins, la cual en ese momento estaba siendo echada al sistema de reciclaje de Salem, para ir a caer al Scrapyard. Gally llega justo a tiempo y logra llevar a Lou a la seguridad, aunque ésta termina con un hipo fabuloso.

Es entonces cuando Desty Nova les habla del secreto de Salem, al tiempo que muestra de nuevo su grotesca cavidad cerebral vacía con un biochip en vez del cerebro (esta vez no se abre la cabeza con una cuchilla, sino que había implantado unas convenientes bisagras). La noticia es de tal impacto que de inmediato el Dr. Russel se

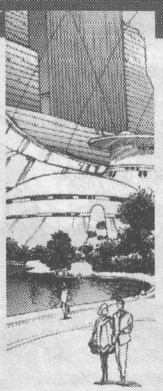
HYPER FUTURE VISION

suicida y Gally teme que Lou también colapse. Para su sorpresa, el susto sólo bastó para quitarle el hipo a la joven, la cual le indica que una iniciación está a punto de llevarse a cabo y deben salvar los cerebros de esos jóvenes. Pero antes de partir, Nova le dice a Gally algo que la hará pensar bastante: su cuerpo ahora es el más poderoso en toda Salem y tiene en sus manos el poder de hacer lo que quiera, en otras palabras, la capacidad de cambiar al mundo. Tremenda responsabilidad la deja paralizada, pero una imagen de Yoko que le sugiere destruir todo le recuerda que ella ahora es mucho más que eso. Decide que su deseo es hacer que todos puedan seguir su propio destino y parte junto con Lou y Nova hacia la zona de iniciación.

A punto de llegar, un sistema de defensa del departamento médico dispara contra ellos. Preocupada por la suerte de Lou, Gally corre hacia el arma, pero pronto descubre que todo parece haberse detenido. Es más, el suelo no le presenta fricción, pero moverse se hace más difícil. Gally descubre que ahora se está moviendo supersónicamente y ataca las balas una por una, prácticamente blancos fijos en el aire para ella. Se descuida un poco y ya llega ante el arma, la cual es atravesada como si fuera gelatina. Cuando al fin puede frenar (destruyendo todo a su paso), oye la explicación de Nova de que un "acelerador" había sido instalado en su cerebro, dándole la velocidad de su reloj cerebral hasta 150 veces más rápido de lo normal.

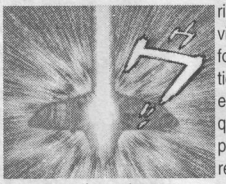
Cuando finalmente llegan al lugar y liberan a los jóvenes, descubren que éstos no tienen mayor interés en su humanidad y desconocen el concepto de libertad. Gally les habla entonces de la torre que se planea hacer desde la superficie y que pronto ambas civilizaciones se unirán, y esto los horroriza. De pronto, las paredes se abren y todos pueden ver por primera vez en mucho tiempo el núcleo de la computadora central de Salem, Melchizedek. La imagen de una amable anciana se aparece ante ellos, la cual se declara como la única fuente de felicidad para los habitantes de la ciudad y el futuro para la humanidad. A Nova no le interesa el asunto, pero tiene una pregunta importante y es la verdad sobre Salem, lo que la computadora acepta contestar.

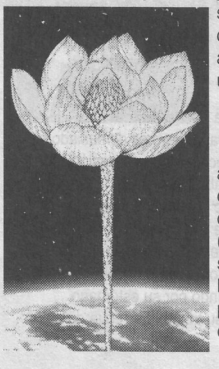
Les cuenta cómo se puso en marcha un proyecto para salvar a la humanidad de la extinción y fueron fundadas colonias espaciales. Para ello se construyó un gigantesco elevador espacial llamado "la escalera de Jacob", usando todos los recursos de Melchizedek, con lo cual dio inicio una era dorada. Cuando todo el Sistema Solar fue colonizado, se puso en mira otros sistemas solares y se diseñó un gigantesco plan de colonización del espacio profundo. Para ello se modificó el elevador espacial y se crearon dos puertos: Jeru, en el espacio (a 1.200 km de altura), y Salem en la atmósfera. El elevador a su vez estaba enlazado con un anillo orbital mediante un soporte de sujeción a unos 600 km de altura. En Salem se comenzó un proyecto eugenésico con el fin de desarrollar humanos que puedan soportar el largo viaje, los que ahora son los ciudadanos de Salem. Sin embargo, Nova sabe que ésa no es toda la historia. Por sus investigaciones, está enterado de que ninguna nave partió y que la creación del Scrapyard es de más o menos de esa fecha. Atacando a la computadora con sus nanomáquinas, la obliga a decir la verdad. Arrancada su "piel" de abuelita, una imagen femenina madura confiesa la verdad: una guerra por los recursos necesarios para la terraformación estalló entre las colonias y esto llevó a la destrucción de todas las naves coloniales y sus tripulaciones.



Enloquecida, la computadora destruyó el vínculo con la superficie, aisló Salem y destruyó a todos los atacantes, y al final se quedó con la aislada realidad de Salem como único consuelo. Pero ahora, con la posibilidad del fin de su único objetivo, la computadora se vuelve definitivamente demente y se "suicida". Arranca entonces el núcleo de Melchizedek y lo arroja a la ruma de desechos que llegan al Scrapyard.

El problema con ello es que ahora no hay forma de mantener el delicado equilibrio del anillo, Jeru y Salem, por lo que el sistema entero comienza a colapsar, y Nova anuncia que su destrucción no pasará de cinco minutos. Por supuesto, Gally no ha pasado por todo eso para dejarse matar así nomás, e insiste en que debe haber alguna manera de salvar la ciudad. Nova le dice que podría llegar en unos dos minutos al soporte orbital usando el "acelerador", pero, a menos que también pudiese llevar un equipo completo de construcción, dicha acción no sería suficiente. A su pesar, le entrega a Gally un "gatillo", un líquido compuesto de nanomáquinas (similares en concepto al colapsador que usó con Zapán), el cual deberá inyectarse y fusionarse con el soporte. Sin embargo, le advierte que una vez iniciada la transmutación, ésta dependerá únicamente de su subconsciente y que él no puede predecir el resultado final. Gally toma el líquido, se despide de Lou y lanza una silenciosa despedida a Figure Four. Luego entra en supersónico y llega en poco tiempo a su destino. Se toma un poco de tiempo para admirar el cielo, antes de inyectarse el líquido transmutador. En una fabulosa descarga de energía, el sistema completo anillo-Jeru-Salem es transformada en una fantástica planta.



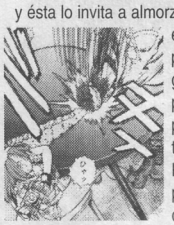


Epílogo

Han pasado cinco años y la torre que conecta el Scrapyard con el "Árbol de la Vida" (nuevo nombre del sistema orbital) está lista. Como principales promotores de esta colosal obra tenemos a Kaos, ahora casado con Lou, y al viejo intermediario Vector, quienes mantuvieron el orden en la época de pánico que siguió a la destrucción de la factoría.

Por su lado, Koyomi se hizo famosa al editar en forma de libro la historia de Den y el Barjack. Ahora, de 19 años, es una fotógrafa freelance que va de proyecto en proyecto, y el más importante de ellos es un libro sobre la vida de Gally. Por ello, decide subir a Jeru para buscar a Desty Nova, del cual había escuchado andaba por ahí. En realidad, Desty Nova quedó enloquecido luego de la transmutación, pues fue incapaz de tolerar haber sido salvado por la bondad de alguien a quien sólo consideraba un sujeto de experimentación.

La vida en la ciudad orbital es ahora una extraña mezcla de humanos y cyborgs, no sin sus problemas. Precisamente una pelea atrae la atención de Koyomi, quien rápidamente apuesta a una figura en harapos que se enfrenta a tres musculosos cyborgs. Esta persona resulta ser Figure Four, quien sigue siendo tan buen luchador como siempre: hace que Koyomi gane una buena suma y ésta lo invita a almorzar. Cuando se entera de quién es, desea entrevistarlo acerca de Gally y su muerte, pero esto enfurece a Figure Four, quien le grita que Gally no está muerta, pues le prometió que volverían a encontrarse. De pronto, el asistente de Koyomi le pasa la voz de que ha ubicado a Desty Nova, ahora un triste despojo. Figure Four le exige saber de Gally a Desty Nova, el cual, a pesar de su locura, reconoce el nombre. Se escapa y los demás lo siguen, para caer por una serie de túneles. Cuando Figure Four trata nuevamente de agarrarlo, atraviesa una pared y llega a una cámara que contiene un extraño capullo; en las paredes hay un mensaje, escrito por el mismo Desty Nova.



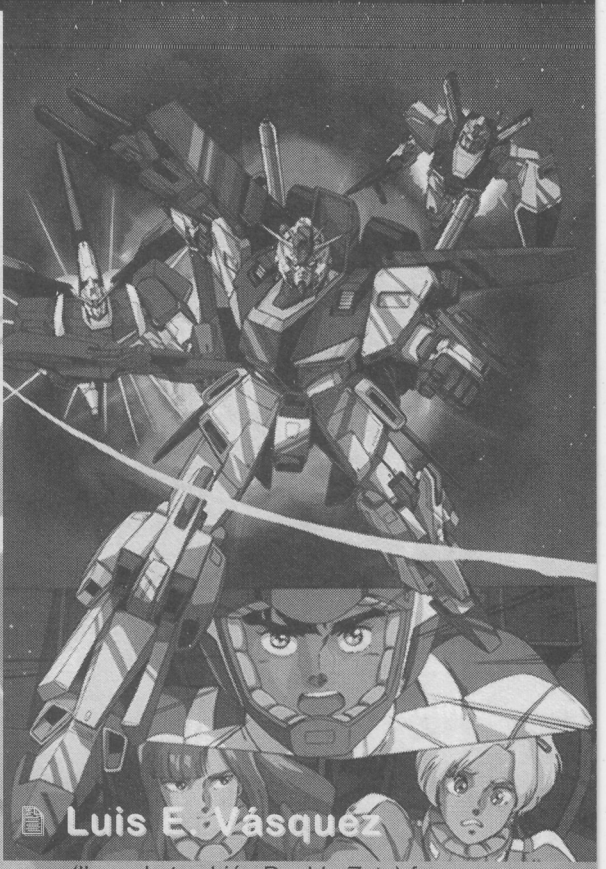
El mensaje habla de cómo de vez en cuando el "cerebro de respaldo" de Desty Nova entra en acción y éste le permite seguir sus experimentos acerca de la naturaleza del árbol de la vida. Describe su constitución y cómo a pesar de todo es una forma de vida. También habla de la presencia del código genético de Gally mezclado con la estructura de nanomáquinas que, al cabo de una operación, podrían llegar a una reconstrucción completa.

Esto es suficiente para Figure Four, quien lleno de esperanzas abre el capullo y recibe un baño de un líquido viscoso y a la misma Gally, totalmente regenerada, esta vez como humana, en medio de una lluvia de flashes de la cámara de Koyomi. Gally despierta y reconoce a Figure Four, quien simplemente se limita a abrazarla.

Mobile Suit Gundam

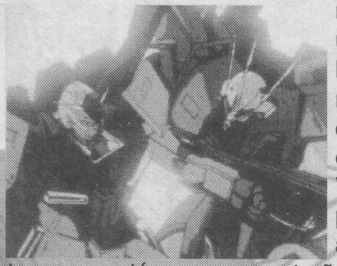
ZZ Gundam (1986)

Cediendo la batuta (U.C. 0088-0089)

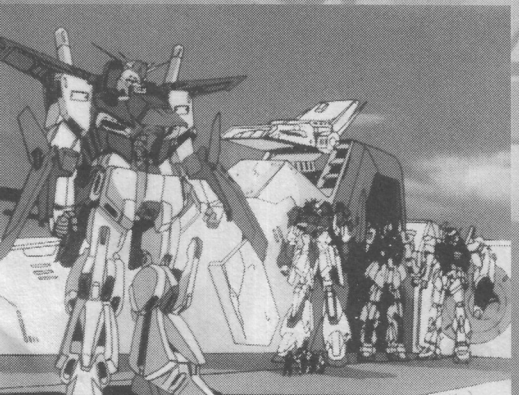


Luis E. Vásquez

Contra lo que se podía pensar en aquel momento, Zeta Gundam dejó muchos cabos sueltos, posiblemente muchos más de los que dejó la serie original. Este hecho, sumado a la todavía creciente y muy numerosa legión de fanáticos que logró capturar la saga, provocó casi de inmediato el trabajo de la siguiente reencarnación de Mobile Suit Gundam; por lo que ésta representó, fue posiblemente una de las más curiosas.



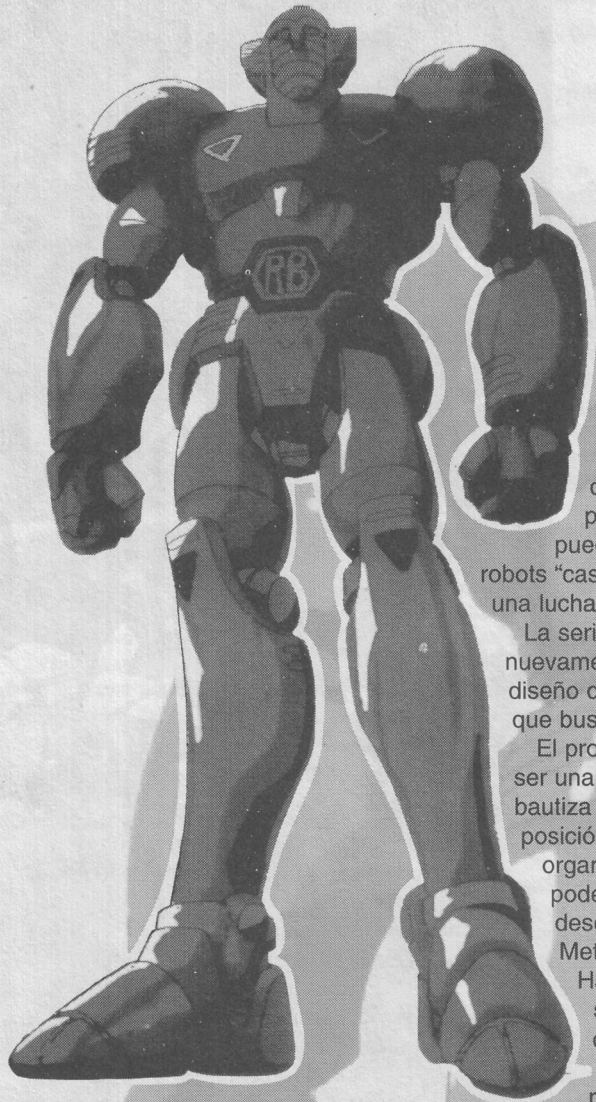
Al año siguiente del enfrentamiento entre las fuerzas unificadas de la Federación al lado de los movimientos rebeldes en contra de los Titanes, los sobrevivientes de la armada Zion, refugiados en los abandonados asteroides fortalezas y/o con las fuerzas Axis (quienes apoyaron a las tropas unificadas contra los Titanes), intentan tomar la iniciativa a raíz de la supuesta baja en las tropas federales y la A.E.U.G. Llamándose así mismos "Neo Zion", toman la asamblea federal en Dakar, base del gobierno terrestre e, imponiendo su ley, aislan la Tierra de las colonias espaciales. En el espacio, mientras el Ahgrama es reparado después de la batalla final con los Titanes junto con la nueva flota conjunta de las fuerzas unificadas, el joven Judo Ashita se encuentra con un convaleciente Camille Vidan, herido no fisica sino mentalmente después de su último combate. Tras sentir la presencia del joven muchacho y enlazándose con él gracias a sus habilidades como Newtype, Vidan le pide ayudarlo a pelear contra la nueva amenaza. Tras esto y reunir a un extraño grupo de pilotos y voluntarios, Judo se convierte en el piloto del nuevo MSZ-010 ZZ Gundam, y junto al reparado Ahgrama (rebautizado como Near Ahgrama por petición de las fuerzas unificadas), inicia una batalla para recuperar la Tierra. Pero ahora no estará solo, pues por primera vez las fuerzas unidas forman a un escuadrón de élite compuesto por los 3 más poderosos Mobile Suit conocidos: El ya mencionado ZZ Gundam y los reparados RX-178 Gundam MK-II y MSZ-006 Zeta Gundam; forman lo que se conocería después como el "Escuadrón Gundam". Ahora el escollo será aún más dificil de sortear, ya que no sólo se enfrentarán a toda la fuerza de la flota Neo Zion, sino también a la única sobreviviente de la familia Zabi, la cual hará hasta lo imposible para detener a Judo y compañía en su misión por establecer una paz duradera en la Tierra y las colonias espaciales.



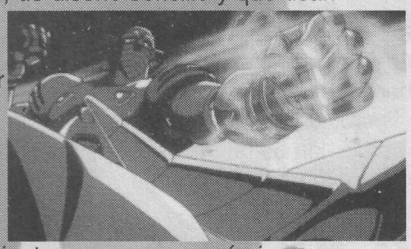
La tercera serie de televisión representó la continuación directa de Z Gundam, siguiendo la misma línea argumental y presentando en la primera parte de la historia lo que se podría denominar como un perfecto y verdaderamente abusivo equipo de combate conformado por 3 Gundams. Sin embargo y a pesar de las apariencias, las cosas no serían tan fáciles, y esto aumentó el interes de la serie (sobre todo la duda por saber qué tanto podía resistir el Near Ahgrama a las fuerzas enemigas, muy al margen de la ayuda de sus propios Mobile Suits o del flamante equipo Gundam). Uno de los detalles en particular que presentó Gundam ZZ (llamado también Double Zeta) fue un cambio radical en la estructura de la serie, pues la mayoría de los personajes conocidos (salvo los casos de Bright Noa, capitán de la Near Ahgrama y Camille Vidan, el cual se recupera paulatinamente hasta volver a la cabina de mandos de un Mobile Suit) fueron prácticamente omitidos o no se les dio la importancia del caso, tal como sucedió específicamente con Amuro Rey. Su participación en esta parte de la saga de Gundam fue virtualmente nula, aun cuando no motivó ninguna variación en el impecable desarrollo de la historia. El otro detalle, que más adelante se tomaría como normal en el universo Gundam, fue el aumento de pilotos femeninos por parte de ambas facciones en conflicto, principalmente gracias a un mayor psique y habilidad en su condición de Newtypes.

MASAKA MECHA FILE

RED BARON



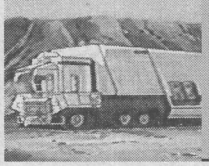
En 1994, la compañía Chokuchi Tokyo Movie sacó una nueva serie de "poderosos y gigantes" robots llamada simplemente Red Baron. Esta producción, con sus robots extraños, de diseño sencillo y que usan poderosos ataques de nombres graciosos, nos hace recordar a las ya clásicas Jeeg o Mazinger Z, que tuviéramos el placer de ver en la TV peruana hace ya bastante tiempo, aunque la trama en Barón Rojo es ligeramente distinta.



La historia nos ubica en un futuro cercano donde los avances tecnológicos han permitido que cualquier persona, con los suficientes recursos económicos, pueda desarrollar y construir sus propios robots. Pero la construcción de dichos robots "caseros" es principalmente para participar en el deporte de moda de ese tiempo, una lucha de robots en distintos terrenos, llamada Metal Fight.

La serie tiene un argumento visiblemente infantil y notoriamente episódico. Los malos nuevamente nos hacen recordar a las series de robots ochenteras, y cuenta con un diseño de personajes acertado; es decir, Red Baron es una serie infantil de corte ligero que busca solamente entretener.

El protagonismo es compartido entre Hanako Koba y Ken Koo. Hanako, a pesar de ser una adolescente, ha logrado realizar su sueño de construir un robot, al cual bautiza como Red Baron (El Barón Rojo). Con él, Red Baron Hanako logra una posición de respeto en el Metal Fight. Este hecho no pasa inadvertido para la organización patrocinadora llamada Ten Men Tou, que buscará apropiarse de este poderoso robot. Es bajo estas circunstancias que una noche, Ken, un joven desempleado que busca un patrocinador (y un robot) para ingresar a la luchas del Metal Figth, conoce a Hanako, con quien se cruza justo cuando el grupo Ten Men Tou le robaba el Baron Rojo. Gracias a la ayuda de Ken, se logra evitar que Ten Men Tou se lleve al Red Baron. Luego de algunas peleas y discusiones, Ken queda instalado en el camión en que se transporta al Red Baron y, con mucha preocupación de parte de Hanako, se convierte en su piloto. De esta manera, ambos comparten un mismo objetivo, derrotar a la organización Ten Men Tou venciendo al campeón reinante del Metal Fiht, el Rey Haruma. Tal objetivo se logra con mucho esfuerzo, y desde ahí la pelea de Ken y Hanako será a la inversa, pues ahora dependerá de ambos conservar el título de campeón reinante. Pero la organización Ten Men Tou no se quedará quieta y empezará a enviar robots cada vez más poderosos en contra del Red Baron, lo que obligará a Hanako a modificarlo para hacerlo más poderoso.



El Barón Rojo cuenta con una base de operaciones movil que es un camión container de 25mts de largo aprox. que se abre hacia arriba. Es además el hogar de los protagonistas.

A partir del cap. 21 con el fin de protejer a Ken, Hanako emprende el desarrollo de implementos para seguridad y potenciar los ataques del Red Baron.

Datos Técnicos

Altura: 21,5 metros.
Peso: 25 Toneladas.
Manejo: Ken Koo.
Desarrollado por: Hanako Koba.
Enemigos: Grupo Ten Men Tou (Metal Figth)
Ataques: "Electric" es un puñetazo mortal que suelta al ser electrizado Ken. El Ring Sand tiene los mismos principios, y también es muy fuerte.

Personaje del mes

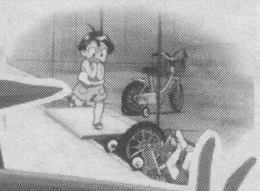
Déjate embrujar por su torpeza...

Sae Sawanoguchi

Desde pequeña, una sola cualidad ha definido a Sae Sawanoguchi: torpeza, pero una de tamaños alarmantes. Sólo ella es capaz de hacer torpezas cuando intenta dejar de hacerlas. Sin embargo y pese a ser la indiscutible campeona de las torpes del mundo mágico en el anime, es una chica dulce, amable y muy atractiva, además de tener una gran capacidad de desprendimiento y autosacrificio. Gracias a Dios, cerca de Sae siempre está Nanaka Nakatomi, su mejor amiga, que desde sus años de infancia la ha acompañado y se ha asegurado de que Sae no se meta en problemas peores por su torpeza. No obstante, ello le ha costado vivir una vida un poco rara en compañía de su amiga, pues ésta siempre la arrastrará en proyectos extravagantes, como el entrar en el club de magia de su pre. Nanaka quiere mucho a Sae y, aunque suela amenazarla con dejar de ser su amiga, siempre se disculpará lo más pronto posible, pues la otra es capaz de creerle y agradecerle por todos los años de amistad. De niña, Sae tiene el recuerdo de una experiencia en la cual recibe de un mago un pequeño oso de peluche, luego de huir por haber tirado al piso la torta de su hermana. Sae lleva a su oso a todas partes y lo bautiza como Jeff-kun; luego, ya en la pre, lo amarra a su escoba. Al final de la OVA, Sae pierde a Jeff-kun cuando su confianza nace dentro de sí, pues antes ella residia en el peluche. Por el lado sentimental, Sae está enamorada de su "senpai" Takeo Takakura, quien es el presidente del club de magia; aunque este amor es correspondido, Takeo es incapaz de confesar lo que siente por Sae y ella tampoco se queda atrás, por lo que su relación no se concreta. Esto empeora cuando le confiesa a Takeo que lo "respeta mucho".

Pese a ser una adolescente, Sae sigue llevando un diario con dibujitos en el cual plasma su experiencia más interesante del día, la misma que suele coincidir con Takeo. Su hermana Saki la fastidia por ello y le sugiere hacer cosas "para grandes". Esta torpísima maga vive con su hermana, y en la serie de televisión aparece su padre y se dedica a las labores del hogar y a cocinar.

Cada mago tiene una figura especial con la que es más afín y que concentra mejor su poder; en el caso de Sae, dicha figura es la espiral. Lo que sí queda claro es que Sae es muy poderosa, mucho más que su senpai y sus amigas, e incluso puede conjurar hechizos sin el uso de las "tarjetas mágicas" que se colocan en la puntas de las varitas mágicas al momento de su ejecución. Para volar con su escoba, Sae y sus compañeros usan el hechizo "isaki abamehinan, etokafenan", el más popular en esta historia aunque no el único.



En el manga

Junichi Satou (director de Mahou Tsukai Tai!) comentó que la imagen de Sae en uniforme la sacó de una niña con la que se cruzó una vez.. Comenta también Junichi que el diseño de Jeff-kun lo ideó a partir de un peluche de un conejo que le regalaron y que su lazo está hecho a partir de una idea relacionada con las alas de un ángel.

Por último, las canciones de Mahou están inspiradas en la propia Sae (en especial Mata Ashita), con letras de su director y de Chiaki Konaka, el libretista, el cual, en los últimos tiempos esta relacionado a anime de terror y suspenso como Lain o Devilman Lady.

Saki Sawanoguchi
Esta hermosa jovencita es algo entrometida y una completa nulidad en la cocina. Le da algunos consejos a su hermana para ayudarla a madurar.

Ei Sawanoguchi
Sae es una digna hija de su padre, pues éste es tan torpe como su hija. Tiene el mismo pelo que ella y sólo aparece en la serie de TV.

HIROKO KONISHI
Actualmente, Hiroko trabaja para LMA Records. Su cumpleaños es el 26 de octubre y su signo es Escorpio. Otro de sus trabajos importantes es el de Jiyu Nanohana en Jubei-chan. A Hiroko le gusta la comida picante, no ve mucha televisión ni va al cine, y escucha música de acuerdo con su estado de ánimo.

SAE SAWANOGUCHI
Nacimiento: 31 de diciembre de 1979
Edad: 16 años
Signo: capricornio
Medidas: 80-55-85
Tipo de sangre: O +
Centro de estudios: Pre Kitanobashi

Kyuuketsuki Miyu

El temor a lo desconocido, la presencia de fuerzas poderosas y ajenas a la humanidad, el sentimiento de que para otros seres no somos más que meros objetos o animales inferiores, la existencia de seres que se ocultan de la vista humana, pero que están allí, agazapados, esperando el momento de atacar en la soledad de la noche a algún desprevenido, son ideas que han atormentado la imaginación de miles de personas y que se han visto plasmadas en diferentes tipos de expresiones, además de generar mitos y leyendas en todas partes del mundo. Una de ellas es Kyuuketsuki Miyu, una historia de terror perturbadora, pero también muy atrayente.

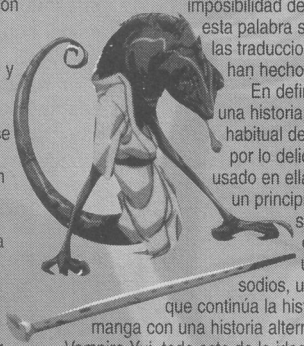
Jorge Thomas R.

Narumi Kakinouchi

La cultura japonesa es poderosamente espiritual y mística, y posee una gran cantidad de mitos y leyendas que durante generaciones han alimentado su acervo popular. Ello, sumado al profundo respeto que los japoneses sienten por lo tradicional y la preservación de su identidad cultural en ritos y costumbres, ha dado como resultado una sociedad que, pese a su adelanto, mantiene muchas de las mismas creencias y festividades tradicionales que en sus inicios. Por eso es normal descubrir en diferentes puntos de su cultura fuertes connotaciones relacionadas con lo espiritual. En el anime, esta forma de ver el mundo ha hecho germinar una gran cantidad de historias que toman como temática principal diferentes seres de origen místico y espiritual, cuyas actividades tienen como escenario este mundo y como víctima a la humanidad. El que los humanos sean sólo espectadores incapaces de defenderse de las fuerzas espirituales caracteriza la mayoría de animes de este género. A lo más, la humanidad guarda en su seno algún ser que deberá ser despertado para involucrarse en alguna confrontación contra una fuerza antagónica. Quizás sea esto lo que llame la atención sobre este tipo de historias: el cómo podemos ver actuar seres poderosos sin tener mayor cuidado de los alrededores o de los casuales testigos, seres a los que es difícil catalogar con palabras tan arbitrarias como buenos o malos. Son fuerzas antagónicas, pero que no se clasifican en conceptos cerrados, sino más bien formando parte de un equilibrio lógico de poder, otro concepto muy japonés.

Kyuuketsuki Miyu, obra firmada por Narumi Kakinouchi, es, en este sentido, una historia que impacta por la frialdad con la que se trata a las personas y a la humanidad, simples seres que se ven involucrados en la historia de Miyu y por los que ella no guarda mayor aprecio. Asimismo, la razón de la vida y la lucha de Miyu no es altruista o bondadosa, aunque tampoco es maligna. Esta lucha intemporal la sostiene contra los llamados Shinma, lucha que simplemente no le incumbe a la humanidad.

No hay una palabra equivalente al término "Shinma" en ningún idioma que no sea el propio japonés. En realidad, fue creado por la mangaka Kakinouchi combinando los kanjis de Kami (dios) y Ma (demonio). Por una cuestión propia del idioma japonés, los ideogramas -llamados kanjis- pueden leerse de diferentes formas, y más aún cuando se utilizan mezclados. De esta manera, un autor que desee acuñar un nuevo término tiene en la flexibilidad de su idioma una inimaginable fuente para su fantasía. En Miyu, su autora cambia la lectura del primer kanji de Kami a "shin". Esta imposibilidad de traducción ha hecho que esta palabra se mantenga intacta en todas las traducciones y los doblajes que se han hecho de esta historia.



En definitiva, Kyuuketsuki Miyu es una historia que gusta por lo poco habitual de su tratamiento argumental, y por lo delicado del misterio y el espanto usado en ella, lo cual ha captado desde un principio una buena legión de seguidores. Testimonio de ello es lo producido al respecto: una serie OVA de cuatro episodios, una serie de TV, un manga que continúa la historia de las OVAs y un manga con una historia alterna llamada Princess Vampire Yui, todo esto de la idea original de Narumi Kakinouchi. Intrigante, seductora e inquietante, la vida de la vampiro Miyu es narrada usando un terror con un agradable sabor japonés, sin exhibicionismos escandalosos de seres grotescos ni derramamientos innecesarios de sangre en donde se trata de impactar utilizando el terror físico. Más bien, se hace uso del temor a lo desconocido y al discurrir de fuerzas poderosas que no conocemos ni podemos controlar. El espectador se incomoda con la ambigua moralidad de Miyu y su falta de sentimientos, dentro de una autojustificación desde su propia naturaleza incomprensible para los seres humanos.

El más oscuro de los inicios

El juego de OVAs fue lanzado al mercado en 1988, y producido por Soeishinsha y Pony Canyon. Consta de cuatro episodios autoconclusivos que nos presentan a Miyu y sus motivaciones, las cuales son reveladas sólo en el último volumen. Un dato interesante es la participación de Toshihiro Hirano, reconocido por su trabajo *Iczer One*, la pequeña saga creada partir de ella (*Iczer Three*, *Iczelion*) y su participación en *Megazone 23*. Resulta ser el esposo de Narumi Kakinouchi, y trabaja junto a ella en todas las partes de la historia de Miyu.

La historia nos habla de la existencia de unos seres llamados "Shinma", dioses demonios que se retiraron a la oscuridad hace muchísimo tiempo debido al temor que sentían por ellos los humanos, a la espera de que la humanidad desapareciera por ella misma de la faz de la Tierra para poder regresar. Para vigilar ese sueño, una casta de vampiros fue escogida para hacer de guardián y dar caza a todo aquel shinma que intente volver al mundo humano. El último miembro de ese clan es Miyu, una hermosa jovencita de larga trenza e impresionantes ojos dorados, quien al llegar a los trece años de edad es reconocida como shinma perteneciente a ese clan. Se le despierta entonces su sed por la sangre humana pese a ser ella misma media humana, pues su padre era un ser humano normal. Pero la madre de Miyu, anterior guardiana del portal que separa el abismo donde descansan los shinma y el mundo humano, no desea ese destino para su hija y se rebela tratando de liberar a la pequeña de la tarea. Los más altos shinma castigan este acto congelándola a ella y a su esposo en un sueño eterno y obligando de esta manera a Miyu a capturar a los shinma que huyeron por culpa del descuido de su madre, con la promesa de que, terminada esta tarea, su familia será liberada y ella se convertirá en la nueva guardiana. Para poder cumplir su nueva labor, se le retiran a Miyu todos los inconvenientes de su sangre de vampiro, como el temor a las cruces y al agua bendita, y su aversión al ajo y la luz del día. Y como esta cacería podría tomarle siglos (según sus propias palabras), es convertida en inmortal. Así, vive en un limbo intemporal como una niña eterna, pues sin importar el tiempo siempre se verá como de trece años, aun cuando su mente ya sea la de una mujer mayor. Esta cualidad de la inmortalidad, anhelada durante toda la historia del hombre, a Miyu la tiene sin cuidado. Más bien, digamos que está algo cansada de ella, pues es consciente de que jamás va a morir y por lo tanto está impedida de llevar la vida de una jovencita normal de su edad, lo cual sí añora. Pero Miyu no es una protectora de la humanidad que busca su bienestar. Sólo cumple con su labor y lo hace sin piedad de los humanos involucrados o de los shinma fugitivos a los cuales ella pertenece. Los shinma, seres que normalmente presentan un aspecto monstruoso, cruzan al mundo humano y se apoderan de alguna persona que tenga un sufrimiento y confusión muy intensos y, manejando a su antojo estos sentimientos negativos, usan su alma y habitan en su cuerpo. Con este fin, compensarán al humano dándole la capacidad de enfrentar sus problemas, capacidad que suele terminar con la muerte de alguna otra persona a manos del shinma. Desde el momento en que un ser humano es poseído por un shinma queda condenado, pues ya nunca más volverá a ser normal. Así, cuando Miyu destierra al shinma, la víctima ha perdido para siempre su capacidad de vivir. Aquí nos encontramos con uno de los hechos más inquietantes de esta historia. Miyu recibe además el poder de otorgar la eternidad a quien la desee. Ofrece a la torturada víctima esa salida a su dolor y luego se alimenta bebiendo su sangre, para luego mandarla a un mundo de ensoñación y fantasía al cual nunca llegará la pena que la atormentaba. De esta manera, brinda alivio al humano poseído al tiempo que ella se alimenta y asegura su supervivencia.

Pero en esta lucha, Miyu no está sola: la acompaña un lacónico personaje llamado Larva, un shinma europeo de un clan fugitivo que es enviado a Japón a matarla antes de

que su sangre de vampiro despierte. Pero cuando Miyu acepta su naturaleza, domina a Larva y, al beber un poco de la sangre de ella y al beber ella la sangre de él, se convierten en protector y esclavo respectivamente, aunque los sentimientos mutuos van cambiando poco a poco. Larva cubre su rostro con una máscara y luchará sobre todo para proteger a la joven Miyu, a la vez que hace gran parte del trabajo en la captura de los shinma. Para devolver a uno de estos seres al abismo donde debe dormir, no basta con identificar su presencia y que éste muestre su verdadera forma: además debe ser pronunciado su nombre, lo cual lo debilita y hace más fácil derrotarlo. Una vez hecho esto, en la palma de la mano de Miyu aparecerá una llama de fuego completamente roja, con la cual devolverá al shinma a su sueño eterno.

Ya hablando de las OVAs en sí, esta parte de la narración ocurre desde la óptica de Himiko Se, una espiritualista e investigadora de lo oculto que no cree en demonios y se cruza con la joven vampiro en la investigación de uno de sus casos. Es a través de ella que conocemos a Miyu, y ella le explicará, muy divertida, todo lo que es y significa su labor. Himiko comprobará que Miyu no es un vampiro común y corriente, pues se muestra inmune a los habituales recursos para combatirlos. En un comienzo, la acusará de ser un monstruo y la sindicará como responsable por las muertes y las desapariciones que investiga. Guiada por dicha impresión, Himiko intentará detener a Miyu para que no siga matando gente. Ésta, por su lado, le aconsejará retirarse de su camino. Posteriormente, Himiko será puesta al corriente de la presencia de los shinma en la Tierra y presenciará la labor de Miyu. Se dará cuenta así de que había juzgado todo incorrectamente, desde la actitud de Miyu hasta la suya propia, y finalmente la posición de ambas en relación con lo que se supone bueno.

Aquí asistimos a la confusión que como humana siente Himiko por la presencia de Miyu. Intuye que la vampiro está realizando un acto correcto, pero no comprende cómo alguien "que mata personas bebiéndoles la sangre para alimentarse" pueda ser un benefactor de la humanidad. No importará cuánto la bella vampiro le explique que duerme sólo a aquellos que así lo deseen, sin matarlos necesariamente; que su misión es acabar con los shinma fugitivos; que bebe sangre porque de lo contrario ella moriría, pues para ella beber sangre y estar viva son lo mismo. Asimismo, su llama roja -es decir, el poder que le permite devolver a los shinma- radica en la sangre que bebe de sus víctimas.

Cabe señalar que el personaje de la espiritualista Himiko Se se utilizó sólo para este juego de OVAs, las cuales presentan entre sí historias autoconclusivas, pero bajo una sola línea argumental. Un dato curioso es que los kanjis originales del título se leen sólo como Vampiro Miyu (Kyuuketsuki Miyu) o más correctamente Miyu la Vampiro, pero en su paso por Occidente la compañía AnimEigo le añadió la palabra "princesa", luego de lo cual fue conocida como *Vampire Princess Miyu* o *Princesa Vampiro Miyu*.

Chupadores de tinta

Narumi Kakinouchi nació en Osaka el 21 de marzo de 1962 y en la actualidad es una de las más destacada dibujantes de terror, además de ser muy prolífica en su producción al contar con unos 16 títulos, unos concluidos y otros en pleno desarrollo. Entre ellos tenemos a Koi Suiren, Moon Princess, y la más reciente Kakutou Komusume Juline. Para la animación de la OVA de Miyu, Kakinouchi participó en la dirección de arte y el diseño de personajes, y en otros proyectos (incluyendo algunos de su esposo, como *Iczer*) se ha desempeñado como diseñadora de escenarios.

La idea original de Miyu vio por primera vez la luz en una serie de historias cortas que tuvieron el suficiente éxito para convertirse en un juego de OVAs. Tras su salida, se publicó un volumen de manga que recopilaba 6 historias cortas y una novela con algunas ilustraciones. Ya en 1992, la editorial Akita Shoten publica bajo su sello Comic Horror Special el manga de Miyu en cinco volúmenes, en los cuales firmaron como autores Toshihiro Hirano y Narumi Kakinouchi, pues su esposo es quien prepara el guión y crea todo el mundo en que se desarrolla la historia. Alterno a la historia de Miyu, Kakinouchi también trabaja en *Vampire Princess Yui*, la cual tiene a la fecha 5 volúmenes publicados y también crea su propio spin-off a partir de Sei Kodoh, un personaje que apareció en los volúmenes 3 al 5, llamada *The Wanderer* y que cuenta con tres volúmenes. En la actualidad, *The Wanderer* y nuevas historias de Miyu se publican en la revista mensual Susperia. Estas nuevas aventuras de la vampiro empezaron a publicarse en setiembre del año pasado.

El trabajo de dibujo, llevado a cabo por Narumi, es realmente bello, lleno de elegantes trazos en un estilo muy shoujo, caraterístico en el manga de terror refinado. Las combinaciones y las técnicas que domina con solidez Kakinouchi quedan patentes en esta historia, en la que cada página es una pequeña obra de arte, y le da a la historia un ambiente e impacto visuales como pocos mangas poseen.

La trama del nuevo manga, llamado también "El ciclo de los Shinma de Occidente", está ambientada años después de la OVA y le presta mayor protagonismo a Larva, quien deja de ser el silencioso acompañante de Miyu y participa activamente en la vida de ésta aconsejándola y también mostrando más el rostro. Sin embargo, la trama principal de la historia es la llegada al Japón de ocho shinma occidentales muy poderosos y del mismo clan que envió a Larva, quienes vienen a rescatarlo de la guardiana, matarla a ella y destruir el portal. Entre estos shinma se encuentra la prima de Larva, Carlua, enamorada de él desde que eran niños y por la que éste también guarda fuertes sentimientos, y el padre adoptivo de Larva, Pazusu. Liberado del control de Miyu al colocarle sangre de su prima, Larva la olvida y se alista a ayudar a sus compañeros. Esta vez, la pelea de Miyu será más personal. Los shinma japoneses, incluida Ranka, una muñeca vestida a la usanza tradicional japonesa y con el poder de controlar a la gente, se preparan para la pelea. No obstante, Miyu, profundamente entristecida al ver que su mejor amigo no la recuerda y quiere eliminarla, se defiende pobremente. De esta forma, logran acorralarla, la vencen y la matan. Entonces, Larva prueba algo de la sangre de Miyu mientras ella va muriendo y una tremenda confusión y angustia se apoderan de él.

En este momento, Kakinouchi realiza un "crossover" (mezcla de dos historias) y entra en escena Yui, personaje principal de otra de sus historias de vampiros, quien llega a buscar a Miyu. Ella partió a buscarla pues sintió un deseo urgente de ir en su ayuda. Haciendo uso de su propio poder y su sangre, crea una nueva Miyu para que su alma resida en ese cuerpo. De esta manera, Miyu está lista para enfrentarse a los invasores de occidente. En esta nueva lucha, la joven vampiro encontrará a Larva nuevamente y éste la reconocerá, luego de lo cual volverá a convertirse en su servidor.

Sin embargo, hay algo más que ocurre tras esta lucha. Uno de los shinma, Caith Sith, de Occidente, tiene un plan oculto para sus compañeros que desea realizar para su propio beneficio, el cual pondría en riesgo el sueño eterno de los shinma y a la humanidad. Será puesto en evidencia por sus compañeros y empezará a matarlos para lograr su objetivo. Esto obligará a una tregua y una alianza de los dos bandos contra el enemigo común.

Vampiros en la pantalla chica

La serie de TV, que empezó a transmitirse por Fuji TV en noviembre del 97 a la 1:15 de la madrugada, alcanzó 26 episodios y nos trae una serie de cambios e ideas nuevas para esta historia. Miyu busca a los shinma principalmente entre los jóvenes, así que en las OVAs podemos ver que se muestra como una alumna trasladada, con el fin de pasar inadvertida. En la serie de televisión, Miyu se convierte en una alumna regular de un solo colegio. Inicia la historia con su traspaso desde el colegio Kabiya al colegio Tokiwa, donde es presentada como Miyu Yamano. Allí conoce a tres chicas: la alegre y extrovertida Chisato Inoue, la callada y estudiosa Hisae Aoki y la alta y algo

ahombrada Yukkari Kashima; sin quererlo, la solitaria cazadora traba una especial amistad con Chisato. Sabiendo que está mal sentir afecto por los humanos o relacionarse con ellos, trata de alejarse de ella, pero la alegría y bondad de Chisato obrará sus efectos en el frío corazón de Miyu, quien por momentos logrará vivir una vida casi normal.

Como siempre, Larva acompaña a Miyu, aunque esta vez el personaje se desarrolla como en el manga, y lo podemos ver conversando y aconsejándola, esta vez (deleite para las chicas) sin su habitual máscara. También es más obvio en esta historia que ambos se sientan atraídos mutuamente. Otra novedad de la serie de TV es la aparición de un extraño ser que hace las veces de mascota para Miyu, llamado Shiina. Con un aspecto similar al de un conejo deforme con un atemorizante ojo amarillo oculto tras una de sus orejas, es también un shinma. A Miyu no parece molestarle la presencia de este ser, y como además tiene el poder de crear ilusiones y revelar las verdaderas formas -poder que le resulta muy útil a Miyu- decide no devolverlo a las tinieblas; en lugar de ello, formará parte de las cacerías de Miyu y Larva.

La misma Miyu sufre un cambio en su actitud de colegiala. En las OVAs era distante y solitaria con sus compañeros, pero aquí la presencia de Chisato nos deja ver a una Miyu más alegre y relajada, que no se preocupa demasiado, pero con una forma de ser y actitudes un poco raras para una chica de su edad. Por último, terminará aceptando a Chisato y apreciándola pese a los consejos de Larva de alejarse de su lado. Esto le creará problemas cuando Chisato se vea involucrada en su labor de guardiana.

Aparece también aquí Reiha, otra cazadora de shinma. Reiha es una Yukki Onna, es decir una mujer de nieve cuyo poder es el hielo. Se declarada rival de ella pues, a diferencia de Miyu, es una cazadora de la clase alta de los Shinma y por tanto considera a Miyu como inferior y la detesta. Miyu, a su vez, no podrá devolver a Reiha a las tinieblas por su condición de cazadora. Reiha, que considera su trabajo como una competencia, está acompañada por Matsukaze. un muñeco parlante que pese a no tener boca puede hablar directamente al corazón de Reiha y tiene mucho que decir, principalmente cosas malas.

En un principio, la serie recibió críticas de parte de la teleaudiencia pues sus productores se la jugaron en un acto por demás arriesgado: cambiaron a los dos seiyuus principales de las OVAs por otros dos. La voz de Miyu fue interpretada por la novel Niki Nagasawa y Larva por el ya consagrado Shinichiro Miki. Si tenemos en cuenta el aprecio que sienten los seguidores de una serie por los actores que dan las voces para sus personajes favoritos, esto pudo haber hundido a Miyu. Además, el diseño de personajes lucía ligeramente diferente y la ambientación de la historia en general era mucho más colorida, lo que originó las consabidas comparaciones con el juego de OVAs. Sin embargo, al final la serie pudo imponerse por sí misma y pasó la prueba, pues la Miyu de la serie de TV logró captar su propios seguidores.

Vampire Yui, una historia alterna

Yui es la hija de un shinma y una mujer que poseía tanto sangre del clan Shi -una raza humana vagamente emparentada con los shinma y con poderes similares- como sangre de vampiro. Esto es así porque Miyu le da algo de su propia sangre a la madre de Yui, la que después pasa a su hija, por lo que Yui está emparentada con Miyu. Esto hizo que la madre se vuelva inmortal pero se pierda en un mundo propio, como las víctimas de Miyu. Pero un shi poderoso se las arregló para romper la magia y matarla. La particular herencia shi de Yui la hace estar profundamente conectada a un lago mágico en un plano ligeramente diferente de la realidad. El guardián de ese lago era la hermana de una ancestra distante de Yui llamada Yuki; desafortunadamente, esta se enamoró de un mortal hace unos 100 años y escogió entrar en un sueño sin fin con el humano en lugar de cumplir su obligación de controlar el lago por toda la eternidad; esas obligaciones incluían atraer personas al lago y matarlas. Este evento no hubiera sido mayor problema si no fuera por el hecho de que muchas desagradables criaturas shi codiciaran ese lago para usar su poder. Tales criaturas temen que Yui, atraída naturalmente a ese lago, despierte a Yuki, lo que haría que otra vez tome control del mismo.

La joven Yui, en condición de vampiro recién despertada y una shi cuyas raíces la atan al lago mágico, repentinamente se ve atacada por todo tipo de criaturas shi que preferirían verla muerta e incapaz de despertar a Yuki para que no interfiera con sus planes. Yui tiene algo de poder, que le es provisto por los cerezos y el lago, pero no es suficientemente buena. Por fortuna, Yui encuentra rápidamente a un alto y guapo protector de cabello largo llamado Nagi, un shi que resulta ser el hermano adoptado del hombre mortal del que se enamoró Yuki. Bueno con la espada y tremendamente sobreprotector con Yui, se convierte en su compañero así como su fuente usual de alimento, pues la sangre de vampiro de Yui le exige beber sangre para sobrevivir. Nagi trata de lograr que Yui vaya al lago y se ocupe de despertar a Yuki, pero ella no está lista y aún no es lo bastante fuerte. Avanzada la historia, la pareja consigue un tercer aliado: un interesante y guapo shi que cambia de hombre a mujer dependiendo de lo que sus víctimas u oponentes prefieran ver.

En contraste con la distante y fría Miyu y el tranquilo y meditabundo Larva, Yui y Nagi son un equipo mucho más "humano". Yui ríe y llora bastante en una forma natural y sin restricciones, en tanto Miyu tiene una risita bajita y burlona y sólo llora cuando la autora se esfuerza mucho para que el lector sienta lástima de ella. Por su parte, Nagi usualmente se sonroja y confunde por culpa de Yui y le dice falsamente enojado cuán molesta puede ser a veces; en cambio, Larva suele responder a Miyu con un respetuoso sí o con frases cortas y directas. Esta combinación le da más encanto y humor que el mostrado en el manga de Miyu y los personajes tiene una relación más equitativa y humana, mucho menos asociados entre sí por las leyes vampíricas de magia, servidumbre y amor.

Esta historia alterna de Kakinouchi está conectada directamente con la de Miyu, y se convirtió en un éxito de manga tan importante como la historia misma de la que parte, inclusive compitiendo con ella en popularidad. En la actualidad, ya tiene publicados cinco volúmenes de manga, y, como ya dijimos, The Wanderer (El Vagabundo) es a su vez una historia que parte directamente de la historia de Yui. La trama de The Wanderer se desarrolla en el personaje de Sei Kodoh que apareció en los volúmenes del 3 al 5 del manga de Yui; en esta historia, Sei también posee sangre del Clan Shi como Yui. Al final del quinto volumen de Yui, Sei es sellado en un huevo por Senjyu para que pueda despertar como "shi" después. La historia propiamente dicha empieza después de que él despierta de su profundo sueño y empieza a buscar a Yui.

Una cosa queda clara tras conocer y poder ver algo del universo de Miyu: el anime nos ofrece una gran variedad de temas e historias, tratadas de muchas formas, pero no se conoce el anime si no se ha gozado de una buena historia de terror, y Kyuuketsuki Miyu debe encabezar nuestra lista. En medio de la comedia, el romance y la acción que suelen abundar en el anime, la historia de la niña eterna, de la vampiro cazadora, nos da una pausa y un agradable motivo de diversión.

STAFF OVA

Idea Original: Narumi Kakinouchi
Producción ejecutiva y planeamiento: Notaka Yoshida, Hisatoshi Maruyama
Productores: Kazufumi Nomura, Tooru Miura
Director: Toshihiro Hirano
Screenplay: Noboru Aikawa
Diseño de personajes: Narumi Kakinouchi
Libretos: Narumi Kakinouchi, Toshihiro Hirano,
Dirección de animación: Narumi Kakinouchi, Masahiro Nishii
Diseño de los Shinma: Yasuhiro Moriki
Director de arte: Yooji Nakaza, Yooichi Nangoo
Director de fotografía: Kazuhiro Konishi
Música: Kenji Kawai

CAST OVA

Miyu: Naoko Watanabe
Himiko Se: Mami Koyama
Narrador: Naya Gooro
Larva: Kaneto Shiozawa

STAFF SERIE DE TV

Idea Original: Narumi Kakinouchi
Producción: AIC
Director: Yuji Hayamo
Diseño de personajes: Yuji Kadonosuno
Diseño de los Shinma: Kenji Teraroka
Música: Kenji Kawai

CAST SERIE DE TV

Miyu: Miki Nagasawa
Larva: Shinichiro Miki
Shiina: Mika Kanai
Chisato Inoue: Mako Shiragura
Hisae Aoki: Kokoro Shinto
Yukkari Kashima: Chiharu Tetsuka
Reiha y Matsukaze: Megumi Ogata

¡ÉSA ES LA VOZ!

A los japoneses les gustan las chicas calladas y "buenas", y el personaje más conocido de esta seiyuu es una chica así. Les presentamos a...

Aya Hisakawa

Armando Asato

En las historia de anime, las chicas silenciosas, serias e introvertidas son las que siempre acaparan más fanáticos. Ejemplos claros son Rei Ayanami, Ruri Hoshino, y, por supuesto, Ami Mizuno de Sailor Moon, quien terminó siendo uno de los personajes más importantes (y amor platónico de muchos) dentro de toda la saga de las marineritas. Pero la carrera de Aya Hizakawa no se limita a un solo personaje importante; cuenta además con una serie de protagonistas que nos hablan de su profesionalismo y, en especial, de su llegada entre los aficionados. Desde luego, su debut se dio como una más del montón dentro de Kiteretsu Daihyakka, pero su calidad le permitió en poco tiempo acceder a roles más destacables.

Entre sus participaciones se enumeran las siguientes: Voggie, personaje principal de Dennou Sentai Voogie's Angel, Miyuki Haneda de Aozora Shoujotai, Skuld de Ah! Megamisama, la recordada Arisa de Nuku Nuku OVA original y serie de TV, la reina Topaz -la coleccionista de chicas bonitas- de Detatoko Princess, Arimi Suzuki del recordado shoujo Marmalade Boy, Taata de Magic Knight Rayearth, Ogawa Natsuki de Phantom Quest Corporation, la mujer del pasado de Vash The Stampede, Lem Sayblam, de TRIGUN, Tatiana Diward de Slayers Excellent, Miki Kaoru de Shoujo Kakumei Utena, Yooderu de la segunda película de Pocket Monsters "El renacimiento de Lugya"-otro de esos personajes masculinos que por su forma de ser pueden ser interpretados por mujeres-, Iria de la OVA Iria Zeiram The Animation -otro de sus papeles más importantes-. También participó en Dominion Tank Police como Anna Puma, en Dragon Quest Dai no Daibouken como la Princesa Leona, en G Gundam como Akino (aunque no lo crean, el trabajar en alguna de las partes de Gundam es algo importante en el currículo de un seiyuu), en Gun Smith Cats como la informante Becky Farrar, en Idol Project como Layla Idol y también en el capítulo 121 de Meitantei Conan (como gran parte de la industria de seiyuus), así como en Crayon Shin-chan.

El trabajo más reciente y popular de Aya lo tiene en Cerberus de Card Captor Sakura, serie que acaba de terminar recientemente luego de 70 episodios y con una segunda película por estrenarse. Por supuesto, Aya también ha dado su voz para videojuegos, como el de Ah! Megamisama, Alice in Cyber Land como Sato Kumiko y Kaitou Cat, los juegos de Dai Undokai Battle Atlethes, Langrisser I and II como Jessica, Power Dolls 2 como Fan Quanmei, en cuanto juego de Sailor Moon se haya producido y en la versión juego de To Heart como Tomoko Hoshino. También ha participado en gran cantidad de CD dramas y radiodramas, siempre como sus personajes más populares. Participa además en los temas de las producciones en la que ha participado. Entre las cosas curiosas que podemos comentar sobre esta seiyuu es que está casada (bueno, tiene 37 años), algo que no hemos visto mucho entre las chicas dedicadas a esta profesión. Entre su música favorita destacan las obras de la pianista Yuriko Nakamura. Su amor por los animales la lleva a decir que algo que le gustaría hacer es ser voluntaria para proteger a los animales salvajes; en este sentido, conoce bastante de los gorriones de Java. Aya cuenta que cuando escuchó su voz pro primera vez en televisión sintió que se le salía el corazón por la boca. De tener que irse a una isla desierta, Aya se llevaría la foto de su familia. Por último, esta seiyuu dice que va a tratar de no dejarse llevar por sus múltiples ocupaciones (si es que lo logra).

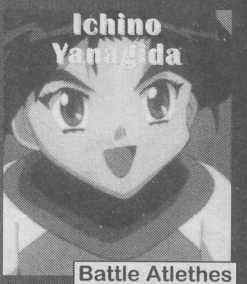
Nombre:	Aya Hisakawa
Fecha de Nacimiento:	12 de noviembre de 1963
Lugar de Nacimiento:	prefectura de Kaizuka, Osaka
Signo del Zodiaco:	Escorpio
Tipo de Sangre:	A +
Talla:	1.58 m
Medidas:	76-59-¿?
Comida favorita:	Las verduras del jardín de su casa y el pescado
Hobbies:	Animal watching (observación de animales en su ambiente)
Animal favorito:	Gato, perro y pato
Hombre ideal:	Que entienda el dolor de los demás
Cine y TV predilectos:	"Back Draft" y en general cualquier película
Música predilecta:	La que tenga una letra que le llegue al corazón

Sailor Moon

Mamono Hunter Yohko

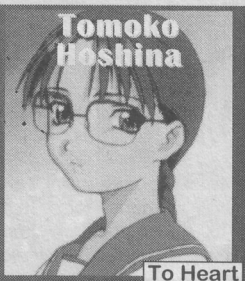
Ah! Megamisama

Marmalade Boy

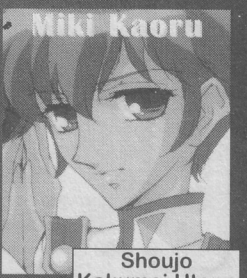


Battle Atlethes

Iria Zeiran

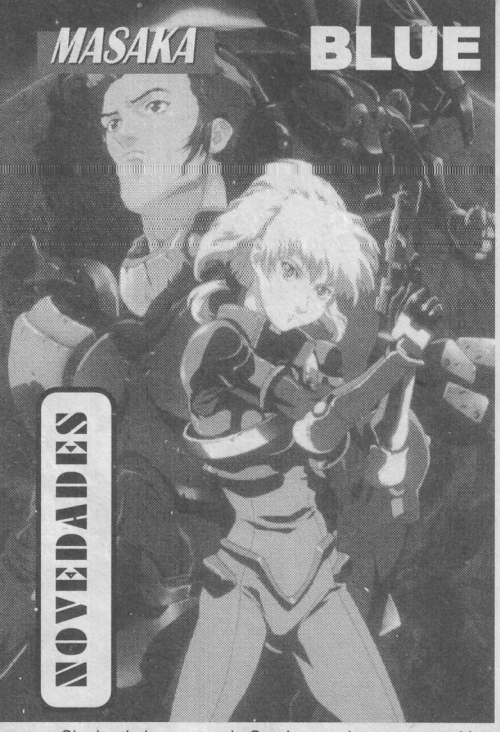


To Heart



Shoujo Kakumei Utena

BLUE GENDER: guerreros de metal

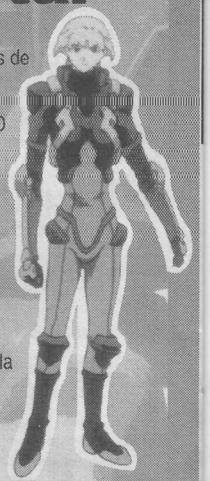


NOVEDADES

Siguiendo los pasos de Sunrise con la exitosa Gasaraki y la continuación de la saga de Gundam, ahora es el turno de AIC de tomar los mandos de un mecha en lo que es su más reciente producción: Blue Gender (Género Azul).

La historia se inicia en el año 2009, fecha en la cual Yuji Kaido, un joven muy simple y común, ha sido afectado por un virus de origen desconocido para la humanidad. Sin tener esperanza alguna de sobrevivir, Yuji se ofrece como voluntario para un experimento que lo puede transportar en el futuro, contando con que la medicina de un planeta Tierra muy avanzado le dé la posibilidad de curarse. Convertido en un Slipper (una suerte de viajero temporal), deja su destino en manos de lo que suceda en el futuro. Aunque el experimento tiene resultado y lo transporta al año 2031, las cosas no serán color de rosa para el joven pues aterrizará en un verdadero infierno. En este mundo futurista, las naciones (o mejor dicho, "tribus") que lo habitan, están en una cruenta guerra contra lo que ellos llaman Blue, una nueva forma de vida que combina a las máquinas con lo que significa la escencia del alma, aunque muy diferente de la humana en vista de que éstos sólo sienten la emoción de destruir.

Para esta batalla, las facciones humanas usan poderosos robots de combate con el fin de atrapar y destruir a la cabeza de Blue, conocida sólo como Armor Shrike. Aunque sin la suficiente experiencia como pilotos, ni las tribus ni sus guerreros pueden siquiera ser rivales para Blue, y con el paso del tiempo esperan que suceda lo inevitable. Atrapado en un mundo que es el suyo a pesar de no reconocerlo y forzado a pelear para tener acceso a la ciencia que puede curarlo, Yuji, a bordo del Grapple (uno de los mechas de combate de las tribus), se encamina a comandar la batalla en contra de Blue al frente de un pequeño grupo bélico, tan disparejo como la misma lucha contra Blue; sin embargo, puede ser la última esperanza del mundo. Junto a él y guiándolo en este desconocido mundo, tenemos a Marin Angel, posiblemente la única piloto que ha sobrevivido a los ataques de Blue, en parte gracias a su mecha conocido como Blues Eyes.



Aunque su procedencia, motivos e incluso su verdadera lealtad son un misterio, depende de Kaido para sobrevivir a esta guerra, así como él depende de la habilidad de su nueva compañera; juntos deberán soportar sus diferencias si quieren vivir. Blue Gender toma muchos detalles de sus predecesoras, sobre todo de Armored Trooper Votoms (también de Sunrise), pero a ello le añade algo de su toque personal, como lo es la animación por computadora. Además, Blue Gender estuvo en horario que le brindó mayores ventajas, así como una audiencia muy respetable; ésta le hizo mucha falta a Votoms en la fecha de su estreno.

Esta serie se transmitió por TBS en el espacio del Late Night Anime (1:50 de la noche para ser exactos), y concluyó tras 25 capitulos en abril último.

Más michis por todos lados

NOVEDADES

DiGi Charat

El 29 de noviembre del año pasado a la medianoche (12:37 a.m. para ser más exactos), empezó a través de la Wonderful de la TBS, la transmisión de la serie DiGi Charat, la misma que tiene sus orígenes más remotos en 1998 con la salida de su manga por la Geemazu bajo el título de "Furomu Geemazu". El manga fue tan popular que bastó sólo un año para que la hicieran anime. Pero, ¿qué tiene de especial? Sin duda su protagonista, DiGi, quien se lleva casi todo el crédito. Esta diminuta chica (1.48 cm, incluyendo las orejas de gato) viene del planeta DiGi Charat y viaja a la Tierra para convertirse en actriz. Pero mientras llega su inminente lanzamiento a la fama, tendrá que trabajar en una librería de Akihabara para solventar sus gastos. Puede parecer muy tierna, pero tiene una lengua muy venenosa y sus súbitos cambios de ánimo deben tomarse muy en serio. Tiene un problema en el habla al decir siempre "Nyo",

algo atractivo en el personaje. Pero DiGi no será una simple chica con orejas de gato venida del espacio, no. Para todos su menesteres, posee una magia especial llamada Gema, simbolizada en un pequeño ser amarillo semejante a una pelota, quien hará las veces de su conciencia y que se encaragara de "bajar de su nube" a DiGi cuando se crezca demasiado. Tambien tenemos a la aún más pequeña y tierna Petit Charat, o, de cariño, Puchiko (por su pronunciación en japonés). Ella será su compañera en todos los viajes, aunque en realidad no se sabe el motivo por el cual la acompaña y, más aún, por qué trata a DiGi de "omae", que es un "tú" dirigido a un inferior (aunque igual DiGi la quiere mucho). Como contrincante de DiGi, está Hikaru Usada, o, como ella se hace llamar, "Rabbit Rose". Trabaja en el mismo lugar que DiGi y es una chica muy autoritaria que siempre anda sin dinero.

A lo largo de los capítulos irán apareciendo curiosos personajes, como Zenmi y Take, admiradores acérrimos de DiGi.

Tanto le ha gustado al equipo de producción la serie que el mismo director, Hiroaki Sakurai, prestó su voz para uno de los personajes.

Una de las tantas diferencias entre el manga y el anime es el cambio casi drástico que sufrió DiGi al volverse más alta; se logró un toque de madurez, pero ello no gustó mucho a los fans del manga. Pero claro, sus aditamentos le fueron perdonados, como el cascabel de su cuello, en donde guarda su nave espacial (¡!), su traje de sirvienta, que lo usa porque es la moda, y, por supuesto, sus orejas de gato. Una cosa curiosa, Petit no ha crecido nada. Para darles una idea de lo descabellada y divertida que debe ser la serie, en poco más de 8 minutos de transmisión semanal se ganó una legión de seguidores, algo que pocos títulos han logrado.

Ten miedo... Mucho miedo...

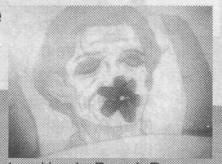
BoogiePop Phantom

BoogiePop Phantom es una historia que resultó harto complicada desde sus lanzamientos, pues rompe con el habitual círculo de manga-serie de TV-película. Diremos primero que nada -tratando de poner algo de orden en este universo- que BoogiePop tiene como inicio una novela de siete volúmenes escrita por Hiroei Uenno y fue muy aplaudida por la crítica, al punto de ganar un premio a la mejor novela de ciencia ficción en Japón. La obra, cuyo nombre completo es "BoogiePop and Others", se empezó a publicar en febrero del 98 y fue ilustrada por el mangaka Takeshi Ogata. A partir de ella se produjo una película con personajes reales estrenada en abril de este año, llamada "BoogiePop and Others: Los adolescentes que no rien", y a su vez la serie de anime se tituló BoogiePop Phantom. Por su parte, el mangaka Ogata publica desde setiembre del año pasado el manga de BoogiePop en la novel revista Animation Magazine allá en Japón, el cual ya goza de gran aceptación y va a la par con la historia de la serie. Como ven, es bastante peculiar lo producido de esta historia.

Pero lo interesante de todo esto es que los directores de ambos proyectos audiovisuales, Ryo Kaneda (película) y Takashi Watanabe (serie de TV), han declarado que fue muy difícil condensar la novela de Uenno y darle una forma visual, pues ésta hace uso de recursos literarios tales como el múltiple plano temporal y el monólogo introspectivo, lo que la convierte en literatura muy vanguardista. Inclusive Watanabe ha manifestado que quizá esto haga a la serie de TV difícil de entender; aunque no le preocupa, pues quien permita ser atrapado por la historia ya no podrá salir. Además, ambos directores han personalizado la historia plasmando en ella su propia visión. La película es más sicológica y explora a los personajes y sus temores y está íntimamente relacionada con la historia de la novela; la serie es más explícita en sus imágenes y se empalma con el último volumen de la novela. Por si todo esto fuera poco, ambas producciones cuentan con los guiones de Sadayuki Murai, quien trabajó en el exitoso thriller de suspenso "Perfect Blue" y la animación fue realizada por el estudio Mad House, que también se encargó de "Perfect Blue".

El universo de BoogiePop tiene como principales protagonistas a los adolescentes y a sus complejos, un tema por demás recurrente en los mass-media japoneses. Para comprender la historia debemos empezar por centrar la trama de la novela. Está ambientada en la pre Shinyou y los eventos se inician con los rumores difundidos entre las chicas sobre la presencia de una entidad en las calles de la ciudad a la que llaman "La Diosa de la Muerte"; pero ésos son cuchicheos de chiquillas, simples "leyendas urbanas", dicen otros. En este colegio estudia Touka Miyashita, callada, seria e introvertida pero sin mayores problemas en su vida. Inclusive tiene un enamorado llamado Keichi. En suma, la pareja, su salón, todo, carece de elementos extraordinarios. Pero la realidad cercana a ellos es muy distinta. Llegada del espacio, una entidad llamada Manteikoa se dedica a cazar personas y alimentarse de ellas. Para cazar más a sus anchas, la entidad asume una forma humana y se convierte en una chica llamada Minako, la misma que empieza a estudiar en el colegio Shinyou. Las muertes aumentan alrededor y el temor se vuelve algo palpable en las personas. En medio de estas desgracias, la presencia del ser del que hablan los rumores, "La Diosa de la Muerte", se hace evidente, y al poco ésta inicia una cacería propia de Manteikoa. Pero el BoogiePop resulta ser nada menos que la joven Touka, inconsciente de su transformación, activada al manifestarse Manteikoa; entre ambas se desata una lucha sin tregua ni cuartel. Todo esto se desencadena en el último volumen y es a partir de este tomo que se realizó la película. Por otro lado, los compañeros de Touka y Keichi son a su vez muy particulares. Tenemos por ejemplo a Nagi Kirima, amiga de Touka y de BoogiePop -aunque ignorante de que son la misma persona-. Sufrió un trauma tras la muerte de su padre Seichi Kirima; esto desarrolla en ella una personalidad suspicaz y alerta que busca detener la maldad a toda costa, y a la larga le crea una desviación de personalidad llamada "Complejo de Mesias", que la lleva a involucrarse en los asesinatos que ocurren a su alrededor; la llaman la Maga del Fuego. Tambien está Kazuko Suema, que años atrás estuvo en la mira de un "serial killer" y se salvó sólo gracias a la intervención de Nagi. Este hecho la marca profundamente y la convierte en una chica cuya obsesión son los asesinos; también llega a conocer a BoogiePop.

La historia empieza a retorcerse cada vez más cuando uno de los chicos de la escuela se enamora de Minako, es decir de Manteikoa, y tal sentimiento empieza a llamar la atención de este ser. Así, con una gran superposición de historias y hechos, ubicado en un espacio temporal indeterminado pero obviamente actual y con un terror a veces explícito y a veces sicológico, esta atemorizante historia logra tejer su propia trama. Por su lado, la serie de televisión se empezó a transmitir desde 5 de enero de este año y cuenta sólo con doce episodios. Dicha serie presenta otra particularidad: cada capítulo tiene su propio héroe, pues serán independientes, y la participación de BoogiePop se dejará para los momentos finales. En la serie propiamente dicha, la historia se sitúa luego de la muerte de Manteikoa a manos de BoogiePop y se conservan los personajes principales de la novela. Pero esta vez, en una de las tantas noches, un rayo de luz parte de algún punto de la ciudad y se pierde en el espacio. Un mes después, una serie de hechos extraños se adueña de la ciudad, y la gente empieza a morir en circunstancias muy siniestras y oscuras. Además, en los teléfonos celulares se escuchan voces y en las pantallas de los computadoras aparecen misteriosos símbolos. Una vez más sobre los edificios, el BoogiePop está a la espera de su lucha contra la nueva amenaza.



Cuando el Japón conoció el Perú

NAZCA: ombligo del mundo

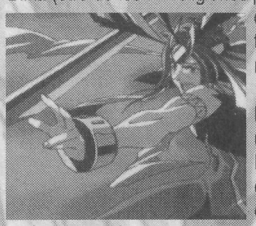
Aunque ya hace tiempo Revista SUGOI comentó algo sobre este peculiar anime, ahora, ha pedido de nuestros socios, hacemos una ampliación que busca satisfacer la curiosidad de algunos y el morbo de otros.

Cuenta la historia que, hace ya casi 500 años, en el Tawantinsuyo -uno de los imperios más grandes de Latinoamérica- se produjo una batalla entre dos hermanos por el control del mismo imperio. Uno de ellos tuvo en su poder una fuerza inimaginable que, misteriosamente y para suerte del mundo, jamás llegó a usar y quedó sellada en el tiempo hasta nuestros días. Este es el inicio de Jikuu Senshou Nazca, (Nazca, confluencia espacio- tiempo), serie transmitida por Tv. Tokyo el 6 de abril de 1998, cuyo final se dio el 29 junio del mismo año tras 12 episodios. La epopeya, que también cuenta con un manga creado por Akira Himekawa y distribuido por Kadokawa Comics, se ubica en el Japón de hoy, en donde Kyoji Miura, un estudiante de preparatoria de 17 años, se dirige hacia el campeonato de kendo en el que va a competir su maestro y amigo Tate Masanari. En el camino tropieza con una hermosa joven, ante la que se disculpa por su torpeza. Sin tener tiempo para más formalidades, aborda apresurado el metro hacia su doujo. Al llegar, Kyoji encuentra a Tate momentos antes de la pelea conversando con la misma joven con quien tropezara hace poco. Ella es Yuka Kiritake, la prometida de Tate. Cuando llega el turno de Tate, Kyoji nota estupefacto en medio de la pelea que las ropas típicas del kendo de su amigo se convertían en luminosos y deslumbrantes ropajes con diseños de plumas multicolores. De igual modo, su shinaii (espada de bambú) se transforma en una espada de verdad, con la cual logra reducir a su contrincante, le corta el peto y le fractura las costillas. Ante este acto completamente antideportivo, Tate es amonestado y su doujo destinado a la deshonra. Semejante hecho lo sume en una depresión profunda que lo lleva a abandonar su hogar con dirección desconocida. Kyoji decide entonces buscarlo acompañado de Yuka y teniendo como único dato de su paradero un cuaderno lleno de bosquejos con signos y ruinas antiguas. Estos dibujos los guían en su periplo hacia el legendario país de los incas, Perú.

Tate es la reencarnación de un antiguo guerrero inca, llamado Yawar, y al parecer, el motivo de su reencarnacion es hallar la antigua fuerza capaz de destruir la Tierra; para ello debe encontrar al poderoso sacerdote inca Garos, quien puede ser la clave para acceder al control total de esa fuerza que siglos antes amenazara a la Tierra, llamada Iriatessei. Al final, con el destino del mundo pendiendo de un hilo, el enfrentamiento entre Tate y Kyoji, quien ya se había revelado como Bilka (otro de los guerreros incas), será inevitable.

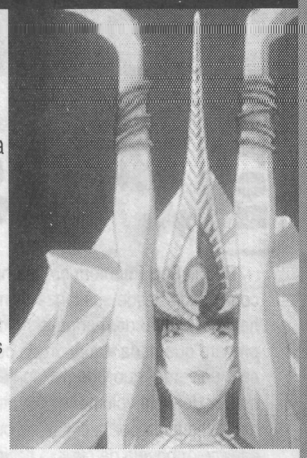
Tanto Yawar como Bilka fueron los principales guerreros de Atahualpa y Huáscar, quienes también aparecen en la serie.

El recuerdo de que en sus vidas pasada Kyoji y Yuka se amaron pondrá un toque más de tensión. Ella resulta ser la joven Akuriya, que en su infancia estaba enamorada de Bilka, pero luego la comprometieron con Yawar. Sin embargo este compromiso queda anulado al convertirse en una sacerdotiza y recibir el nombre de Aguila. El escenario del desenlace de todas estas historias serán las majestuosas pampas de Nazca.



Mientras realizan su búsqueda, en Japón, Daimon Hiroshi, un amigo de ambos, se preocupa por la súbita desaparición de Kyoji y Tate, y al encontrarse con Rina Asakawa, miembro de su grupo, se dirigen a la casa de Yuka para obtener alguna explicación. En el camino son atacados por una pandilla, pero luego son salvados por Tate en la forma de Yawar. Ante esto, Hiroshi se rebela también como la reencarnación de Orehon (un alto sacerdote del Tawantinsuyo).

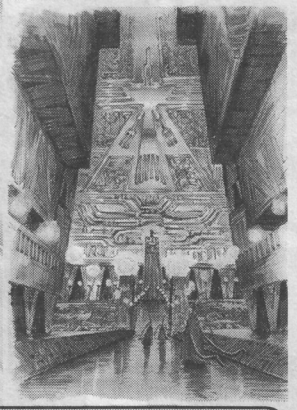
Para quienes hayan aprobado el curso de Historia del Perú en el colegio, entenderán que las diversas situaciones y personajes son usados muy a la ligera. Muestra de ello es la presencia de un toque maya o azteca en las indumentarias incas, la ornamentación de los guerreros muy a lo Mochica, el infaltable colibrí de las pampas de Nazca, las cabezas clavas de la cultura Chavín y el Tumi o cuchillo ceremonial de la cultura Chimú y, claro, las espadas. En cuanto a los escenarios, también incluyeron al lago Titicaca y a la ciudadela de Macchu Picchu (lugares en los que buscan a Tate), los cuales quedan algo juntos y revueltos.



En lo que respecta a la banda sonora, es realmente buena, tanto así que la Sony Music compró los derechos de la misma. El opening, cantado enteramente en latín, se titula "Ai no fugue" (Fuga de amor) una Fogue in G minor muy a lo J. S. Bach, interpretada por el grupo "The Eccentric Opera". Con unos aires muy de opera y apoyada con las imágenes de la secuencia de introducción, la historia deja en el espectador una profunda aura de misticismo. El ending, cantado en español por Nami Aihara, se titula "Kondoru wa Tonde Yuku", que por si aún no lo adivinan se traduce como "El cóndor pasa", un arreglo al conocido tema de Daniel A. Robles, donde la música clásica y el estilo andino se fusionan acertadamente, la misma que lleva a quien lo escuche a una dulce melancolía.

En Nazca, se nota la tendencia de la interpretación subjetiva de una cultura y/o religión diferente de la propia para sustentar una historia. Esto no es nada nuevo; sólo hay que recordar a la serie Shin Seiki Evangelion, la cual usa el cristianismo y las demás religiones para hilar su compleja trama. Sin embargo, cabe señalar que el trabajo de GAINAX fue a toda luces mucho más profundo que el realizado para Nazca.

Para las personas excesivamente nacionalistas, Jikuu Senshou Nazca debe parecerles un insulto a la rica historia y cultura peruanas. Pero tranquilos; sería un error de su parte olvidar que ésta es simplemente una animación, cuya sola función es la de entretener, y no se presta de ninguna manera como una base histórica exacta que deba tenerse en cuenta seriamente. No es un documental y tampoco tiene la intención de serlo. Sólo hay que sentarse, disfrutarla y tolerar.



Staff:
Director general: Hiroko Tokita
Diseño de personajes: Hirotoshi Sano.
Concepto visual: Yasuyuki Oono
Produccion de CG: Tatsuya Tomosuyi.
Produccion: Jenko Radeisuko

Seiyuus:
Tate Masanari: Takehito Koyasu
Kyoji Miura: Suzumura Kenichi
Yuka Kiritake: Megumi Hayashibara
Daimon Hiroshi: Yuuji Ueda
Rina Asakawa: Nishimura Chinami

LOS NUEVOS POKEMONES

Aquí una interesante noticia para los fanáticos de esta serie/video juego, que además ayudará a despejar algunas dudas acerca de la versión animada: Hace algún tiempo fueron lanzadas en Japón las últimas versiones de la popular saga Pocket Monsters!; se trata de Pokémon Gold y Pokémon Silver.

El anime de Pokémon tiene su origen, como es ya sabido, en el juego de video del mismo nombre lanzado por la compañía Game Freak para el sistema portátil Nintendo Gameboy. En un principio, el juego disponía de tres versiones, la verde, lanzada exclusivamente para el mercado japonés, y la roja y azul, que llegaron al mercado occidental e incluso fueron traducidas al español. En estas tres versiones, los pokemones primarios eran Charmander, Squirtle y Bulbasaur, y el número máximo de pokemones que podían coleccionarse era 151, contando al #151, Mew, sólo disponible en la versión verde. Posteriormente, fue lanzada la versión amarilla, que era una especie de adaptación del juego a la serie (El primer pokémon del protagonista es Pikachu).

Las versiones Dorada y Plateada, que habían sido anunciadas ya desde hace mucho tiempo, están ambientadas 3 años después de la historia original y se desarrollan inicialmente en ocho nuevas ciudades que conforman la llamada "Liga Anaranjada".

El protagonista esta vez no es el mítico Satoshi (Ash), sino un niño proveniente de ciudad Wakaba, ubicada dentro de la citada liga. Aquí, los pokemones primarios son Hinoarashi, Waninoko y Chikorita, que representan el fuego, el agua y las plantas respectivamente. Asimismo, harán su aparición constantemente personajes conocidos como Kasumi (Misty), Takeshi (Brock), el profesor Ookido (Prof. Oak), Shigeru (Gary), flamante líder del gimnasio de Ciudad Verde, e incluso en algún momento el mismísimo Satoshi. Los capítulos actuales de la serie de TV en Japón están ambientados en esta liga, en la que Satoshi decidirá competir luego de su honrosa participación en la Liga Pokémon de Indigo Plateau. Continuamente aparecen los nuevos pokemones y personajes; inclusive Tracy, un niño que se une a Satoshi y Misty en sus aventuras luego de la retirada de Brock, posee uno de estos nuevos pokemones: Marill. En total, se incluyen a 100 nuevos pokemones, ahora clasificados por sexo, y también algunos pokemones nocturnos que solamente hacen su aparición cuando la luz del día se acaba. Hay nuevas evoluciones, como por ejemplo las de Chansey, Onix, Seadra o Eeeve (Tiene dos nuevas evoluciones), y lo más curioso: ¡existe la opción de permitir que dos pokemones, uno hembra y uno macho, puedan traer a un pokemoncito nuevo al mundo! En algunos casos tendremos como resultado pre-evoluciones. Por ejemplo, dos Pikachus tendrán un Pichu, dos Clefairys, un Pi, dos Jigglypuffs, un Pupurin, dos Electabuzzes, un Elekid, entre otros.

Gracias a estas nuevas versiones podemos saber, por ejemplo, que Togepi es el #175, y que en algún momento evolucionará a un pokémon llamado Togechick #176. Otros pokemones aparecidos alguna vez en versiones animadas tienen un número en particular: Marill #183, SnubBull #209, DonPhan #232, Lugya #249, Houou (Aparece muy brevemente en el primer capítulo y es el ave legendaria del arco iris) #250, Entei (protagonista de la tercera película) #244.

El lanzamiento programado para el mercado norteamericano es el 16 de setiembre de este año, aunque aún no se sabe con qué nombre serán "bautizados" los nuevos pokemones en su versión occidental. Sólo queda esperar.

Chicorita #152

Hinoarashi #155

Waninoko #158

Hoho #163

Redeiba #165

Itomaru #167

Pichu #172

Pii #173

Pupurin #174

Togepi #175

Denryuu #181

Kireihana #182

Marill #183

Usokii #185

Eipamu #190

Upa #194

Nuo #195

Yamikarasu #198

Yadokingu #199

Kunugidama #204

Guraiga #207

Haganeru #208

Hassamu #212

Nyuura #215

Donphan #232

Odoshishi #234

Doburu #235

Kapoera #237

Erekiddo #239

Mirutanku #241

Hapinasu #242

Suikun #245

Lugia #249

Houou #250

Gracias a Oscar Bernal por proporcionar la información para la elaboración de este artículo

No	Nombre	Detalles
152	Chikorita	
153	Beileaf	Evol. de Chikorita
154	Meganiumu	Evol. de Beileaf
155	Hinoarashi	
156	Magmarashi	Evol. de Hinoarashi
157	Bakufun	Evol. de Magmarashi
158	Waninoko	
159	Arigeitsu	Evol. de Waninoko
160	Odairu	Evol. de Arideitsu
161	Otachi	
162	Ootachi	Evol. de Otachi
163	Hoho	
164	Yorunozuku	Evol. de Hoho
165	Redeiba	
166	Redeian	Evol. de Redeiba
167	Itomaru	
168	Araidosu	Evol. de Itomaru
169	Kurobatto	Evol. de Golbat
170	Chonchi	
171	Rantan	
172	Pichu	Pre-evol. de Pikachu
173	Pii	Pre-evol. de Clefairy
174	Pupurin	Pre-evol. de Jigglypuff
175	Togepi	
176	Togechick	Evol. de Togepi
177	Neitei	
178	Neiteio	Evol. de Neitei
179	Merrip	
180	Mokoko	Evol. de Merrip
181	Denryuu	Evol. de Mokoko
182	Kireihana	Evol. de Gloom
183	Marill	
184	Marirurl	Evol. de Marill
185	Usokki	
186	Nyorotono	Evol. de Poliwhirl
187	Haneko	
188	Popoko	Evol. de Haneko
189	Watako	Evol. de Popoko
190	Eipamu	
191	Himanatsu	
192	Kimawari	Evol. de Himanatsu
193	Yanyanma	
194	Upa	
195	Nuo	Evol. de Upa
196	Eefi	Evol. de Eevee
197	Burakki	Evol. de Eevee
198	Yamikarasu	
199	Yadokingu	Evol. de Slowpoke
200	Muuma	
201	Annon	
202	Sonansu	
203	Kirinriki	
204	Kunugidama	
205	Fuoretosu	Evol. de Kunugidama
206	Nokocchi	
207	Guraiga	
208	Haganeru	Evol. de Onix
209	Snubble	
210	Gramble	Evol. de Snubble
211	Harisen	
212	Hassamu	Evol. de Scyther
213	Tsubotsubo	
214	Herakurosu	
215	Nyuura	
216	Himeguma	
217	Ringuma	
218	Magumaggu	
219	Magukarugo	Evol. de Magumaggu
220	Urimu	
221	Inomu	Evol. de Urim
222	Sanigo	
223	Teppouo	
224	Okutan	Evol. de Teppouo
225	Deribado	
226	Maintain	
227	Eamudo	
228	Derubiru	
229	Heruga	Evol. de Heruga
230	Kingdra	Evol. de Seadra
231	Gomazou	
232	Donphan	Evol. de Gomazou
233	Porygon 2	Evol. de Porygon
234	Odoshishi	
235	Doburu	
236	Baruki	
237	Kapoera	Evol. de Baruki
238	Muchuru	Pre-evol. de Jynx
239	Erekiddo	Pre-evol. de Electabuzz
240	Bubii	Pre-evol. de Magmar
241	Mirutanku	
242	Hapinasu	Evol. de Chansey
243	Raikou	(Felino Legendario)
244	Entei	(Felino Legendario)
245	Suikun	(Felino Legendario)
246	Yogirasu	
247	Sanagirasu	Evol. de Yogirasu
248	Bangirasu	Evol. de Sanagirasu
249	Lugia	(Ave Legendaria)
250	Houou	(Ave Legendaria)
251	Serebii	

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Tomándole la delantera a mi dueña Yukino Miyazawa, este perrito sigue respondiendo las preguntas de los socios de Club SUGOI. Este mes tenemos muy buenas preguntas, y esperamos que la curiosidad de los socios sea satisfecha.

Pero recuerda, si tienes una duda sólo debes preguntar, y para eso depósita tu encuesta a la salida de tu reunión. ¡Del resto me encargo yo!

MASAKA

- ¿Cuál es el argumento de Cutey Honey? (Socio No 1741)

- Cutey Honey es otra de las obras maestras del siempre peculiar y controvertido Go Nagai (Mazinger Z, DevilMan, Kekko Kamen), cuyo manga se empezó a publicar en 1971; tuvo tanto éxito como críticas por su violencia y erotismo, incluyendo quejas formales de asociaciones de padres de familia. Ya en 1972, se la llevó a la tele y, por mantener intactos sus contenidos de violencia y erotismo, la serie tuvo tantas críticas como su versión en papel. Pasado un buen tiempo -más exactamente a principios de los noventa- se relanza el personaje vía manga y nuevamente se convierte en un éxito total (el tiempo había pasado y ahora Cutey Honey era una historia más bien pícara). Así, Toei aprovecha el momento y saca en 1993 una OVA de 8 episodios en los cuales pudimos gozar completamente de la belleza de Cutey, y dicha OVA también se hizo muy popular. Ambas, la OVA y el manga, se llaman Shin Cutey Honey. Ya cerca del final de Sailor Moon, Toei prepara en su remplazo la serie de TV Cutey Honey Flash (en el primer episodio de esta serie se puede ver caminado en segundo plano a Usagi y su manchita). De esta serie se lanzó una película y un manga, pero dibujado por Yukau Iisaka, pues Go Nagai se oponía un poco a este proyecto, todo ello en 1997. Pasando ahora sí a la serie propiamente dicha, ésta nos presenta a una niña llamada Honey Kisaragi, la cual muere por una enfermedad cuando sólo tenía doce años.

Su padre -un científico experto en róbotica-, sumido en un terrible dolor por la muerte de su hija, crea un androide con todas las características de ella y un nivel tal de perfección que inclusive no es consciente de ser un robot. De esta forma, Cutey Honey vive una vida propia de una chica de su edad hasta que su padre es secuestrado por la organización Phanter Claw, un grupo al servicio de Panther Zora, una mujer que encarna al mal puro. Para rescatar a su padre, Cutey tendrá que comprender que no es un ser humano y despertar sus poderes, los cuales le permiten transformarse en cualquier persona que desee adaptando su apariencia e inclusive sus habilidades. Luego de muchas batallas Cutey rescata a su padre y vence a Zora. Pero su padre al comprender que su niña conoce la verdad le borra la memoria y la sume en el olvido, eso si, con un seguro que liberaría su conciencia en caso que el mal volviera a aparecer. Todo esto comprende la trama del manga original y la primera serie de TV. Ya en Shin Cutey Honey la trama se desarrolla en Cosplay City, una ciudad muy peligrosa y llena de criminales, en la que Honey Kisaragi, una bella mujer que funge como secretaria del sr. Light, alcalde de Cosplay. En esta ciudad vive también Chokkei, un joven idealista que no ha perdido las esperanzas en la humanidad y que es hijo de una pareja de asaltabancos. Durante un discurso del Sr. Light, al que Chokkei admira, éste es atacado por criminales y nada se puede hacer para detenerlos. En ese momento aparece Dambei, el abuelo de Chokkei, quien haciendo una parodia de los poderes de Mazinger Z, trata de detener a los criminales. Pero no es suficiente. Además entran en escena dos extrañas figuras, ellos son Dolmeck, el señor del mal, y Black Maiden, la doncella negra. Dolmeck se declara líder de todos los criminales y detiene el ataque. Tiempo después en casa de Dambei, Chokkei encuentra la estatua de una bella mujer y su abuelo le cuenta acerca de la leyenda de Honey. Chokkei comenta que la estatua se parece mucho a la secretaria del alcalde y su abuelo se da cuenta que no puede ser otra que la misma Honey. Cuando van a comprobarlo se dan con la sorpresa que el alcalde y su secretaria están siendo atacados, y en medio de la lucha presencian como Honey recupera sus memorias y en una de las transformaciones más "espectaculares" de todo el anime se convierte en Cutey Honey. A partir de ahí la lucha será contra Dolmeck quien en realidad busca resucitar a Panther Zora. En definitiva esta historia cargada de acción, muchos desnudos y bastante comedia es una de las preferidas en toda época. Esto por lo simpático y bien logrado que resulta ser el personaje de Honey Kisaragi y por su más que obvia belleza. Ahora bien. Cutey Honey Flash es mucho más shoujo que sus antecesoras y carece de todo aquello que gusto de la historia original, pero sin desmerecerla, pues su público objetivo era otro y supo ganarse su propia audiencia. Honey es mucho menos dotada físicamente y su transformación es mucho más... recatada. La historia también es más simple pues se retoma la idea de la joven Honey tratando de rescatar a su padre de las garras de la organización Panther Claw.

- ¿Qué es Perfect Blue? (Socio No 1888)

- Perfect Blue es un eficiente thriller de suspenso llevado a la animación. Esta película fue estrenada en 1997 y fue muy exitosa, tanto que se la estrenó en EE.UU, aunque ¡en una sola sala!, obviamente con llenos completos. Esta película tiene un contenido muy fuerte y escenas muy bien logradas; básicamente trata de una cantante que es acosada por un obsesivo fan. En SUGOI 14 puedes encontrar un extenso artículo de esta película.

- ¿Por qué en los capítulos exhibidos por Club Sugoi no salen los compañeros de Lina Inverse? (Socio No 1089)

- Todo el material que se ha exhibido en Club SUGOI acerca de Slayers, es decir, Slayers OVA Special Vol 1, Slayers Excellent OVA de 3 episodios y la película Slayers Great, no cuentan con la participación de Gourry, Amelia y Zelgadis, pues estos tres personajes sólo aparecen en las tres temporadas de la serie de tv. De la misma manera, Naga La Serpiente aparece en todo lo que hay de Slayers que no sea la serie de TV. En SUGOI 14, nos hemos sacado el clavo sobre el tema preparando un completo informe acerca de esta conocida producción.

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- ¿Por dónde le miden el aceite y le echan la gasolina a Utena? (Socio beneficiado con el anonimato, por si acaso)

MASAKA

- ¿La película de Utena está cortada por ustedes? (Socio No 569)

- Aclaremos un punto primordial. NUNCA en la historia de Club SUGOI hemos llevado adelante la censura o el recorte de material para suavizar su contenido. Absolutamente todo lo exhibido en el club responde a sus versiones originales en japonés, y eso es algo de lo que nos enorgullecemos. Así que si alguien te dice que tiene la "versión sin censura" de la película de Utena, o "que tiene un amigo que tiene un amigo que la vio en casa de su primo", está mintiendo desfachatadamente. Lo que ocurre con la película de Utena es que las imágenes preliminares de ésta, que fueron publicadas en las revistas de anime de Japón, contenían bastantes desnudos y escenas de cama entre los protagonistas. Por ello y como advertencia, se le informó a los socios del club que la película de Utena sería calificada antes al interior del Comité Organizador para determinar si se pasaba o no. Cuando llegó y los chicos de SUGOI la vieron (este perrito estuvo en primera fila con su tazón de canchita), era obvio que el simbolismo de la película justificaba la mayoría de las escenas y quedaba expedita para su exhibición. El proceso se hizo a la velocidad del rayo, pues sabíamos que a la gran mayoría de los socios les interesaba verla. Por otro lado, les recordamos a los socios que todos los meses preguntan por qué no pasamos hentai en las proyecciones, que la edad mínima para ingresar al Club es de 14 años, por lo que este tipo específico de material siempre ha sido TOTALMENTE descartado en nuestra programación.

- ¿El argumento de Nadesico The Movie difiere mucho de la serie de TV? (Socio No 1666)

- Fue un tremendo error de parte de Locomotion haber pasado la película de Nadesico "Prince of Darkness" sin haber pasado antes la serie de televisión. Todo indica que Locomotion no pudo adquirir los derechos de la serie Martian Sucessor Nadesico por encontrarse demasiado fragmentados, es decir, en manos de muchas compañías. Para ser más exactos, la película se empalma exactamente después del último capítulo de la serie de TV. Es más, es necesario haber visto también la OVA de Gegikanger III (el anime que ven los tripulantes de la Nadesico) para entenderla mejor; en esta OVA, Akito Tenkawa y parte de la tripulación de la Nadesico van al cine a ver una película de Gekiganger III, que es al final de lo que trata esta producción; sin embargo, en las conversaciones entre los personajes de Nadesico antes y después de la película, se sueltan algunos datos importantes que nos sirven para situar mejor el momento en que comienza la película. Prince of Darkness es un excelente película desde el punto de vista técnico, pero sin haber visto primero la serie carece totalmente de significado o consistencia, pues es necesario conocer los supuestos de la serie -tanto los científicos como las relaciones entre sus personajes- para entender de lo que trata la película.

- ¿Podrían decirme si hay algún anime o manga referente a la Segunda Guerra Mundial? (Socio No 767)

- El ser el único país en el mundo en haber sufrido un bombardeo nuclear es una herida que ha dejado una huella profunda en la conciencia colectiva de los japoneses. Tamaña experiencia no podía pasar inadvertida para los mangakas, y basta echarle una mirada general al manga y al anime para encontrar muchas historias que comienzan con grandes cataclismos muy similares a una bomba (AKIRA de Katsuhiro Otomo es un claro ejemplo), que dan como resultado una sociedad empobrecida y en crisis. Es más, muchas de las "grandes explosiones" en el anime tienden a mostrar una forma de hongo nuclear, algo que no es gratuito. Entre los animes que tratan el tema de la Segunda Guerra Mundial y la bomba atómica, volvemos a mencionar a "Hotaru no Haka" (La tumba de las luciérnagas), película del Studio Ghibli, cuya trama nos habla de la vida de la gente durante los diarios bombardeos aliados y la escasez y pobreza acarreada por la guerra. También tenemos a Cockpit, una OVA de tres episodios que en realidad son tres historias acerca de la Segunda Guerra de la mano de Leiji Matsumoto. Lo particular de esta OVA es que se hizo una encuesta en Japón para averiguar qué historia de Matsumoto llevar a la animación, y Cockpit fue la elegida. Otro detalle a resaltar es que en Japón es común encontrar mangas en los cuales ganan la guerra los japoneses. Pero quizás lo más dramático de lo producido de este tema sea el manga autobiográfico Hadashi no Gen (Gen descalzo), obra de Keiji Nakazawa. Lo que Nakazawa vio aquella mañana del 6 de agosto de 1945 -cuando apenas contaba seis años- en Hiroshima, ciudad en la que vivía, le daría tema para llenar páginas y más páginas acerca del horror de la bomba y los efectos de la radiación. Hadashi no Gen ha sido difundida en gran parte del mundo por el llamado Proyecto Gen, como manifiesto pacifista y cultural, y esto lo convirtió en uno de los primeros mangas en ser publicados fuera del Japón. En contra de lo que podríamos pensar, el estilo de dibujo de Nakazawa es bastante simpático e ingenuo, pero puede narrar con crudeza extrema y demoler al ocasional lector de la historia por lo desgarrador de los pasajes Pero también, después de haber vivido algo como eso, quien no querría plasmar todo lo visto para que los demás entiendan lo que significa. Hadashi no gen se empezó a publicar en 1973 en la revista Shonen Jump y es la historia de Gen Nakaoka, un niño en la ciudad de Hiroshima el día que cayo la bomba, su lucha por la supervivencia, los horrores que presenció y el espíritu y la voluntad de salir adelante venciendo las adversidades. Por último, Hadashi no Gen también tiene su propia película y, como es de suponer, resulta ser tan dramática e impactante como la historia en manga.

CADENA SUGOI PUEBLO LIBRE

Te **invita a participar del:**

I TORNEO DE ANIME "AKIRA TORIYAMA"

- **El torneo del presente año se realizará en SUGOI de Pueblo Libre.**
- **Cada participante resolverá 10 preguntas de respuestas opcionales, clasificando los 50 primeros a la etapa final.**
- **Los participantes necesitarán conocimiento general sobre DRAGON BALL.**
- **Los premios serán *los siguientes:***
  - ***Primer lugar : 100 soles ****
  - ***Segundo lugar: 70 soles ****
  - ***Tercer lugar : 50 soles ****
  - ***Cuarto lugar : 3 meses gratis como socio del club SUGOI.***
  - ***Quinto lugar : 2 meses gratis como socio del club SUGOI.***
  - ***Sexto lugar : 2 meses gratis como socio del club SUGOI.***

Inscripciones:

- ***Público: 8 soles Socios: 5 soles***
- ***Los interesados pueden inscribirse en nuestra nueva mesa en las reuniones del club o en* SUGOI-Pueblo Libre*:***

AV. UNIVERSITARIA 1843 "FRENTE A LA UNIVERSIDAD CATOLICA"

TELEFONO : 261-5129. Donde también puedes pagar tu cuota de socio.

Además encontrarán productos exclusivos en: POLOS, POSTERS, MANGAS, CARDS, COMICS, además traemos productos de Japón en quince días.

Y Ahora lo mejor en MÚSICA en Discos Compactos y Casettes

ANIMAGEN

Code Name: Oso Panda

Y ahora, don Panda decide comentar la vida y milagros de la gente que usa la red de redes. ¡Vaya, si será hipócrita el "chateador" éste!

La INTERNET y los OTAKUS

Supongo que alguno de los asiduos lectores de esta humilde e incomprendida página habrán tenido alguna ocasión de usar una cabina de Internet. Y de seguro se dirán a qué viene esa pregunta. Bueno, sólo aprovecho la oportunidad para hablar precisamente sobre este tema, la Internet. Sin duda recordarán (muchos de ustedes) lo que era poder usar este servicio antes. En ese tiempo (hablo de 4 años atrás, más o menos), encontrar locales que se prestaran para la "novedad" era difícil y, más aún por la falta de competencia, estaban centralizados en lugares privilegiados y con precios como para que no se envicie uno en el caprichito.

Hoy en día, en cambio, puedes encontrarlos en todos lados, y me extrañaría que no hubiera por lo menos cinco en tu barrio. Esta proliferación ha sido tan rápida que no ha dado tregua a la adaptación. Prueba de ello es hallarlos en los sitios más improvisados e inverosímiles; un día es tu pollería favorita (en donde ya habías enamorado a la mesera para que te de una "pierna" extra) y al siguiente es una base de comunicaciones del tío Bill Gates 98. Y no menosprecies un antiguo local de pompas fúnebres, que también es sitio ideal para una cabina (claro, si no te molestan los Poltergeist mientras navegas). Aunque los más graciosos son los café-net, cuyo su gancho es servirte un buen café caliente, cuando en la calle puede haber tal temperatura que quien se siente en la vereda dolorosamente... pierde.

Esta gran red sirve para casi todo: acudes en ayuda de un trabajo, le anuncias al mundo que existes o simplemente pasas el rato. Este "pasar el rato" involucra varias cosas como el "chateo" (muy popular hoy en día). Si me lo preguntan, es una de las formas de perder el tiempo más adictivas que hay. Si te pones a pensar un momento, te darías cuenta de lo absurdo que parece. Piensa: llegas, te conectas y empiezas a "conversar" con una persona "X" en un sitio posiblemente muy lejano. A esa misma persona te diriges como si fuera un amigo de hace muchos años, contándole tus intimidades después de tan sólo unos minutos de charla. Al final, sigue siendo alguien a quien nunca has visto y en la mayoría de los casos nunca verás (porque algunos creen que así se acaba el encanto). Para entrar a los llamados ""rooms", primero es obligatorio el uso de un seudónimo o Nick. Aunque no lo creas, ese seudónimo que siempre usas dice mucho de lo que eres o lo que quieres ser, y das la posibilidad de dejar a tu oscura personalidad dar un paseo por el parque de la irrealidad. Por ejemplo, si visitas la zona Manga y Anime, de seguro vas a poner "SSJ3", "Bulmgetto", "Aburatsubo Senpai" o "A.P.M.P (adicto a Pokémon, mátenme por favor)", etc. Otros escogen "A que no me atrapas" , "El cáncer del amor", "No tengo Nick" , "Adictas al asunto" y demás. No es secreto que en el chat uno puede hacer lo que quiera y decir lo que le plazca, sin consecuencias más allá de que te respondan igualmente, pero con más "ares" al terminar la frase. Por ejemplo, algunos hinchas de Dragón Ball liberan su agresividad en el chat, en donde pelean entre ellos, lanzándose sendos ataques y estruendosas Genkidamas. Uno avisa que está atacando y el otro le responde que lo ha podido esquivar "con dificultad" o lacónicamente le manifiesta: -Me diste maldito, estoy muriendo. Trunks, cuida a tu madre, aaah...-. Y no faltan ese miserable grupillo de energúmenos que, aprovechando que ignoras quiénes son, se dedican a proferir mil y un insultos a quien sea, y te recuerdan por puro gusto hasta a una prima-hermana que hace tiempo no veías. Una de las últimas tendencias del Chat son los noviazgos virtuales. Me explico: son parejas que, después de haberse conocido un buen tiempo chateando (entiéndase gastando sus buenos soles en la maquinita) terminan una relación de amistad de 300 horas, dos maratones y veinte colgadas de red, en noviazgo e incluso, si sus padres, amigos y malvadas hermanas gemelas no se interponen, hasta el matrimonio. Y no es cualquier matrimonio; invitan a todos su amigos que frecuentan la sala con ellos y también a todo el mundo, hasta al que no tiene vela en el entierro. A mí me llegaron varios (literalmente hablando), inclusive de segundos matrimonios. Crean para la ceremonia su propio room y el cura, un amigo en común, se encarga de dar la aprobación, mayormente con el título de "Gran Boda de Lorenzo con Pepita". Me he enterado de que estas uniones terminan cuando tales parejas cometen el error, después de algún tiempo de casados, de querer conocerse. Concretan una cita en un buen lugar y se visten con sus mejores atuendos para la especial ocasión... Ocasión que termina irremediablemente en divorcio cuando se llevan la gran sorpresa (por lo menos uno de ellos) de que el otro también se llama Fernando.

Pero si en algún momento llegaras a entablar una conversación inteligente (entiéndase con un tema en común), es definitivo que en el transcurso del tiempo cambies tus propias realidades, con mentirillas a preguntas como qué edad tienes, qué estudias o si trabajas, eres adorador de Satanás, etc. Claro, la otra persona tendrá que aceptarlas como verdaderas, sin preocuparle de que pueden estar viéndole la cara de tonto (ya que él podría hacerte lo mismo). Sin embargo, algunos ya se pasan en la mentiras. El otro jura que es rubio natural, tiene ojos azules y sus antepasados eran alemanes (cuando es más autóctono que la cancha), o también que tiene 17 añitos (cuando su mamá pudo ser el primer amor de Belaunde), que mide metro ochenta (cuando lo confunden a cada rato como niño perdido). Las chicas se expresan como si fueran unas "femme fatale", todas desinhibidas ellas (cuando en el colegio las eligieron Miss Halloween por contumacia o Betty la Fea del sexto piso, favorita para Miss Moticuco de todo el cole). Otro se cree argentino diciendo que es de la tierra gaucha y sólo come churrasco y bife (cuando el che puede estar chateando en una cabina de San Juan de Lurigancho comiendo su menú de a sol). Algunos se pavonean de que son unos perfectos "latin lovers" (cuando sólo borrachos pueden sacar a bailar a su prima). Incluso, hay quienes dicen ser hombres de mundo (cuando aún le piden permiso a su mamá para una fiesta al frente de su casa). En fin.

Y claro están "las que dicen que son" y no son. Juro que esto nunca me ha pasado ni me volverá a pasar.

Claro, todo esto se cumple si encuentras a alguien -a quien no se le ocurrió otra forma de dilapidar su dinero- que se digne a responderte. Antes de esto (la primera hora por lo menos) tienes que soportar por un tiempo barbaridad y media. Entras todo bacán y anuncias tu llegada con un "Hola", y todos en manada te responden "Adiós", "Muérete", "Ya llegó otro tarado", entre otras cosas aun peores. Pero un día, tuviste suerte; entras a una sala con 30 personas y ninguna te responde mal; es más, no te dicen nada y así se quedan durante varias horas. Pero como todo tiene su límite, después de esperar un tiempo razonable (hora u hora y media), tratas de romper el hielo: -Hola. ¿hay alguien ahí? Responda quien sea, quiero chatear con alguien. No hablen en secreto... ¡Dios mío, no me ignoren por favor, ahahah!-. En resumen, el chat es popular porque puedes ser y hacer lo que quieras... Y ahí está el chiste .

Por el momento dejamos aquí este recuento de mis aventur... de las aventuras de alguien más, que no conozco (y que no es el editor de esta revista). El próximo mes terminaré de contarles todas las cosas que me han pasad... que me han contado. ¡Sayonara! (¿o era sandalia?)

David Cárdenas

GALERIA DE PANDAS

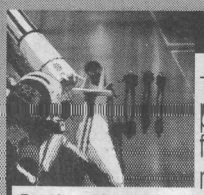
Pandhy Himemiya

Al Panda le gustó mucho la película de Utena y por eso este mes lo tenemos disfrazado de Anthy. Sólo esperamos que ahora no le dé por andar "ligero de ropa", en patineta y por toda la Av. Javier Prado. Se puede resfriar...

Ruroni Kenshin ep. 57 - 58

Al ingresar por la puerta final, Sanosuke se queja del olor del lugar. Yumi le explica que en realidad se trata de petróleo y que las naciones más avanzadas progresan en las investigaciones de su uso. Shishio piensa que, en un futuro, la nueva sustancia tomará el lugar del carbón como combustible, y por ello lo usará para que Japón llegue a ser el número uno del mundo. Mientras tanto en el Aoi ya, los Oniwabansu se recuperan de la batalla y esperan el regreso del Battousai; Kenshin le agradece a Yumi el haberlos guiado hasta ese lugar. Después de un breve dialogo, se inicia el encuentro. Shishio le muestra al Battousai su técnica llamada Homura Dama, y Kenshin pronto descubre dónde radica el secreto de la misma. Pero en un descuido, Shishio atrapa al destajador y lo muerde salvajemente ante el asombro de todos; Kenshin se recupera pero es atrapado nuevamente. Shishio entonces le muestra su segunda técnica secreta llamada Guren Kaina, con la que deja finalmente al Battousai fuera de combate. De inmediato le ordena a Hoji limpiar el lugar ante la impotencia de Sanosuke, pero sorpresivamente aparece Saitou para atacar a Shishio apuntando la Gatotsu a su cabeza y haciendo blanco perfecto. Sin embargo, la experiencia ha vuelto precavido a Makoto Shishio, pues como en el pasado fue herido en la cabeza, optó por utilizar una cinta de acero en la frente; pese a los repetidos ataques, Saitou termina vencido. Sanosuke no puede más y se lanza al ataque aplicando su Futae no Kiwami, pero Shishio es más fuerte y termina estampándolo de un golpe contra un muro. Shishio está muy emocionado pues hace tiempo no combatía con alguien, y Yumi está más tranquila pues la pelea duró menos de lo que esperaba; aun así le pide rematarlos antes de que reaccionen. Pero en ese momento se escucha la voz de Aoshi, quien le dice que es muy pronto para hablar de victoria.

Gundam 0080 ep. 5



Tras ser vencidos por las fuerzas federales y con la muerte de Steiner, Bernie y Al escapan de la dañada base secreta de la Federación. Entretanto en el espacio, y tras conocer el fracaso del equipo de infiltración, Von Helsing planea lanzar un misil nuclear a Side 6 para destruir al Gundam; así eliminaría toda alternativa para su captura y condenaría a la colonia espacial.

En Side 6, mientras la responsabilidad de las muertes ocurridas la noche anterior recae sobre Chris, Al ya vio lo que realmente significa una guerra. Se encuentra con Bernie en el parque en donde se conocieron, con toda la intención de ayudarlo a vengar al resto del equipo Cyclops. Sin embargo, tras la muerte de Steiner y por su propia impotencia, Bernie se da por vencido y planea huir de la colonia. Le explica al joven muchacho que la colonia va a ser destruida el mismo día de Navidad debido al fracaso de la misión. Aún queriendo pelear, Al le dice que puede vencer al Gundam con el abandonado Zaku en el que se conocieron. Bernie lo baja de su nube al mostrarle que la insignia que Steiner le dio tenía un micrófono con el cual lo vigilaban. Desesperado y a la vez con una ira indescriptible, Al regresa a casa, incapaz de creer que Bernie sea un cobarde por querer huir. Al encontrarse con Chris en su camino, la actitud de la piloto federal le hace entender que Bernie no es un cobarde.

Regresando al colegio con las manos vacías, Al se encuentra con Chay y Telcott, quienes estaban buscando restos de la batalla anterior, como un cartucho del Kämpfer o casquillos de municiones. Le hablan a Al acerca de lo que harán para Navidad, pero el chico no tiene el valor de decirles lo que va a suceder. Una vez más, Al va con la policía para avisarles del plan de los Zion, pero a causa del engaño ocurrido con la venida de Bernie, se rehusan a ayudarlo y lo echan de la estación. Aumentando su furia, Al les grita que todos van a morir.

Entretanto, en el puerto espacial, Bernie decide escapar a la colonia Francheska. No obstante, la insignia de Al le hace recordar los momentos que pasó en la colonia con él y Chris. Es entonces cuando su naciente amor por la joven piloto de la Federación lo decide todo. En la noche, y sabiendo que su padre llegaría a la colonia antes del ataque, Al recibe una llamada que lo emociona hasta las lágrimas; Bernie escogió quedarse y pelear en contra del Alex Gundam. Si lo logra destrir, la colonia estará a salvo del ataque Zion.

Nuku Nuku DASh! ep. 4

Mientras Ryuunosuke presume de su relación con Nuku Nuku frente a sus compañeros de clase, en los laboratorios de Mishima la doctora Choko Izumishikibo, jefe del grupo de trabajo número 5 de la gran corporación, presenta su último invento, el cual ha llevado siete años en desarrollar: el primer súper robot sensor en miniatura, cuyo objetivo es detectar al perdido MIFX 2009. Llegado el momento, el dispositivo enviaría una señal, y ésta automáticamente ordenará que se inicie la captura del objetivo. El sensor, montado en unos lentes de sol (vendidos por Mishima) harían rápida la captura del androide, pues últimamente estos artículos están muy de moda y tienen gran demanda.

Más tarde, la gerencia de la oficina hace entrega de los ridículos lentes a Akiko para que los ponga a prueba, pues ella es la responsable de la recuperación del MIFX 2009.

Luego, mientras Ryuunosuke se imagina una vez más cómo sería salir con Nuku Nuku, llegan de visita sus amigos, quienes no se han tragado el cuento de que Ryuunosuke vive con ella. Quedan, sin embargo, muy sorprendidos al verla aparecer por la puerta.

Ryuunosuke, al ver la cara de sus amigos, decide que las cosas le pueden salir aún mejor, por lo que le pide a Nuku Nuku tomarle las manos cuando estén frente a ellos. Le cuenta la triste historia de la infancia de su compañero Tsubouchi, a lo que Nuku Nuku responde que cooperará con él.

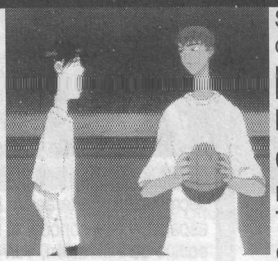
Luego, mientras pone en práctica su plan y ve que da resultado, utiliza más trucos que proyecten la imagen de que Nuku Nuku es su enamorada, y finalmente logra convencer a todos. No obstante, cuando se marcha a traer el manga de Ozaki (**¿quién es Ozaki?) para devolvérselo comienzan los problemas. Al preguntarle Tsubouchi si ama a Ryuunosuke, Nuku Nuku recuerda lo que le contaron y responde que él también debería creer en el amor. Así, el joven termina invitándola a salir y Nuku Nuku acepta, ante la mirada estupefacta de los presentes.

Al día siguiente, mientras toman el desayuno, Akiko pregunta a Nuku Nuku acerca de su cita y le recomienda salir con varias personas, pues aún es muy joven. En ese momento, Kyuusaku pregunta a Ryuunosuke si tiene alguna perspectiva, a lo que el joven responde que no. Al prepararse para salir, Akiko se prueba los lentes de sol, pero su dignidad puede más y decide dejarlos aunque la despidan por ello. Al marcharse, Akiko invita a Ryuunosuke a acompañarlos pues irán de compras, pero el joven se niega a ir y en su lugar se queda cuidando la casa, pues Nuku Nuku se marcha también a su cita. Más tarde, Ryuunosuke no puede estar tranquilo pues piensa que algo puede pasar entre Tsubouchi y Nuku Nuku. Decide entonces disfrazarse utilizando los lentes de sol dejados por Akiko y va en su búsqueda. Mientras tanto, el paseo de Tsubouchi y Nuku Nuku por el acuario marcha bien, e incluso él la invita a comer algo. Ryuunosuke llega para ver cómo se marchan del acuario y se encuentra con Ozaki y Shimazaki, quienes lo reconocen de inmediato a pesar de su disfraz; también habían llegado a ver qué pasaba en la cita. En ese momento, un mechón de cabello se enreda en el botón de la camisa de Tsubouchi. Nuku Nuku, al querer desenredarlo, se apoya en él, cosa que Ryuunosuke no soporta y sale a su encuentro. Al enfocar los lentes de sol a Nuku Nuku, el aparto activa la señal y automáticamente se inicia el ataque al androide, y el peligro se cierne sobre todos. Nuku Nuku reacciona e inicia su contraofensiva para poner fuera de combate al bombardero. Después, la joven agradece a Ryuunosuke el haberla salvado y se marchan juntos.

Al mismo tiempo, en Mishima reciben el balance del costo del sensor, que es nada menos que 86.767.449,15 yenes, por lo que su uso queda totalmente descartado. Finalmente, Ryuunosuke se conforma con que Nuku Nuku esté a su lado.

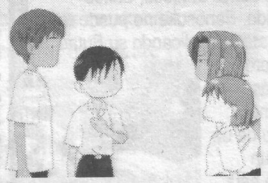
Kare kano ep. 20 - 21

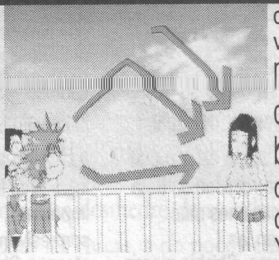
Takefumi Tonami era de chico el típico niño gordo y enfermizo del que los más vivos y abusivos hacen escarnio para su propio beneficio. Por ello, su infancia fue un rosario de abusos, soledad y falta de amistad. Un buen día, alguien sale en su defensa, y Tonami cree que por fin le toca algo de justicia. Grave error. Lo que le tocó fue Tsubaki Sakura, que si bien logró evitar que se metieran con él, monopolizó para ella todo el maltrato que se le podía infringir al regordete muchacho. Aun así, creyó que Sakura lo hacía porque sentía algo por él; esta idea terminó por el suelo al enterarse, antes de cambiar de escuela, de que la chica había recibido instrucciones frías de que cuidara de él. Así, juró superarse y convertirse en un superhombre para luego regresar y cobrárselas todas juntas. Ahora Tonami se encuentra listo y se alegra de que Sakura esté en su misma pre.



Sakura, aunque consciente del parecido en los nombres, no cree que ambos sean la misma persona. Tonami impone condiciones frente a Sakura y le declara una guerra velada para averiguar quién es el mejor. Pero lo que quiere Tonami no parece ser sólo una venganza.

Mientras anda preguntándose cómo hará para que Sakura descubra quién es sin decírselo, avista a otro compañero de infancia, Arima, quien fuera para él su ídolo e ideal. Tonami se alegra de esto y Arima lo reconoce y le da la bienvenida. Luego le presenta a Yukino y Asapin. Tonami se pregunta cómo Arima puede estar con alguien como Yukino, pero de momento no opina. Luego, Tonami le pide a Yukino no contarle a nadie que es "ese" Tonami y termina comentando mal su relación con Arima. Por su parte, Tsubaki está a punto de descubrir la verdad por sí misma. Pero otra que está en plena batalla es Aya, quien intenta convencer a Yukino y a Maho de interpretar la obra que escribió, y para ello las persigue por toda la pre sin darles truega ni descanso. Y claro, las prófugas no resultan ser lo bastante hábiles para evadir a la suspicaz escritora. Por lo pronto, ya convenció a Shibahime, con una buena ración de dulces. Ya atrapadas, las dos se niegan a participar, pero aceptan al menos leer el guión. Tonami explica por qué no desea ser reconocido y cuál es su plan, y Yukino se da cuenta de que Tonami y ella misma tienen mucho en común. De este modo, se alegra de tener un nuevo amigo y se suma a su causa, pero el inseguro Arima siente el golpe y luego los celos. Tras leer el guión de su amiga, Yukino empieza a verse cautivada por su papel.





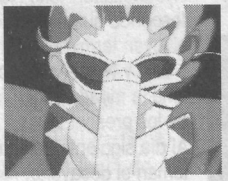
Mahou Tsukai Tai! ep. 4 - 5

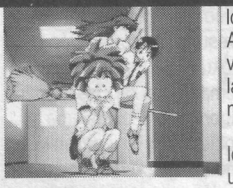
Después de rescatar a Aikawa de las garras del robot, el Club de Magia se va de viaje de entrenamiento a la playa. Al llegar Takeo en ropa de baño, se da con que Nanaka y Sae no están en las mismas condiciones. Avergonzado, voltea y se da de cara (literalmente) con Aburatsubo, quien lo convence a quedarse. La demora de Akane molesta a Takeo, pero la llegada de ella en bikini le quita todo el disgusto (y le da algo más que una alegría). Así, el día transcurre entre los vuelos arrantes de las chicas, que no cesan de chocar con Takeo en sugerentes formas. Ya de regreso al hotel, Takeo tiene un mal presentimiento, y éste se traduce en la llegada del club de manga con su presidenta Miyama a la cabeza; decidió celebrar la venta de su manga con un viaje a su casa de playa. Takeo intenta defenderse, pero sus recuerdos de la infancia que amablemente le despierta Miyama lo hacen huir despavorido y es seguido por una preocupada Sae. En los acantilados, la chica ve una cueva y sospecha que allí puede estar, pero en su clásica torpeza cae al agua. Usa su escoba para salir, con tan malos resultados que entra en la cueva y "ensarta" al pobre de Takeo para dejarlo en una condición muy vergonzosa. Luego Takeo le cuenta de su terrible pasado en el cual vivió torturado por las maldades de Miyama. Todo esto conmueve a Sae y ella le ofrece su apoyo. Luego pregunta acerca de una caja que hay en la cueva, la cual contiene todo sobre la magia.

Al día siguiente, las prácticas siguen con las consabidas caídas sobre Takeo, pero son interrumpidos por la llegada de Miyama, quien fuerza al joven, amenazándolo con divulgar su pasado, a que vaya a animar su fiesta de esa noche. Takeo accede y se hace de la compañía de Sae. Llegado el momento, comienza el show con Takeo y Sae disfrazados "tropicalemente", y ambos ejecutan una serie de trucos mágicos simples que provocan el aplauso y admiración del público presente. Mientras tanto en la playa, el resto del grupo está agrupado junto a una fogata. Akane se separa y se topa con el periodista que había venido de Tokio a buscarla. Siguiendo el show, Takeo le entrega una varita mágica a uno de los lacayos de Miyama y afirma que ésta reaccionará ante la mentira en la persona que la sostenga. Así, empieza a hacer una serie de preguntas comprometedoras respecto de Miyama y del miedo que le tienen. La aludida arrebata la varita y, luego de una breve discusión, se descubre el amor que siente por Takeo, y esto hace Huir a Sae y reaccionar violentamente a Miyama. Takeo encuentra a Sae en la cueva y allí ella le declara el gran... respeto que siente por él. Esto provoca un shock a Takeo que le dura hasta su regreso al grupo junto a la fogata donde Akane le muestra la magia al periodista.

Por los enfrentamientos anteriores contra la campana, ésta decide colocarse sobre la ciudad, por lo que Takeo prohibe usar la magia en lugares visibles. A todo esto, Sae sigue entrenando duro para poder ayudar a Takeo, pues teme que él intente un ataque solo contra la campana, a pesar de que el mismo Takeo le asegura que todo lo que dijo sobre hacerlo era mentira. Mientras tanto, Nanaka habla con Aburatsubo y éste le sugiere hacer algo divertido aprovechando que no hay nadie en la escuela y, ante los espantados oídos de Sae sobre lo excitante que será, Aburatsubo y Nanaka salen volando en una escoba por toda la escuela, lo que emociona mucho a Nanaka.

Aikawa recibe en su casa a los periodistas, quienes le piden usar su magia para averiguar las intenciones de la campana, Hace entonces lo propio para descubrir los sentimientos de las personas, magia que también empiezan a usar Nanaka y Sae. Por su lado, Aburatsubo y Takeo ensayan la magia de la transformación para acabar con la campana. Akane se logra conectar con la campana y logra escuchar la decisión de ésta de capturar una muestra de la magia para congelarla permanentemente, para lo cual liberan al robot detector de magia. Las señales de magia de todos desaparecen oportunamente y se salvan por el momento. Al día siguiente, Nanaka decide confesarle sus sentimientos a Aburatsubo y recibe el constante apoyo de una nerviosísima Sae. Llegado el momento, Nanaka se declara a Aburatsubo pero es choteada olímpicamente (aunque de una forma muy amable). Mientras tanto, Sae se pregunta cómo estará Nanaka. Jeff-kun emite un destello de magia suficiente para alertar al robot detector de magia, quien envía a un robot que captura a Sae. Takeo intenta detenerlo con el uso de la fuerza bruta, pero finalmente la joven maga es arrastrada hacia la campana con Takeo prendido de su pie. En la angustia del momento, Takeo intenta confesarle su amor a Sae, pero antes de hacerlo se resbala y cae dolorosamente (muy dolorosamente) y queda en el suelo ante el aplauso de todos los alumnos y las fotos de las prensa.





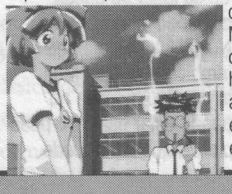


Ilustración Original de Hayao Miyazaki

MASAKA

NAUSICAÄ
DEL VALLE DEL VIENTO

TALLER DE MANGA

Aprende las técnicas del Manga

- Construcción de personajes
- Anatomía Básica
- Figura Masculina y Femenina
- Ojos, Cabellos y ropa
- Expresiones y elementos de apoyo
- Poses y estilización de la figura
- Líneas cinéticas
- Líneas de enfoque
- Superposición y secuenciación de viñetas
- Superdeformed

Matrícula:
S/.12.00
Mensualidad:
S/. 100.00
Lugar:

CENTRO CULTURAL PERUANO JAPONES

Av. Gregorio Escobedo 803
Residencial San Felipe - Jesús María
Telf: 463-0606 / 463-0607 / 463-0676

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), envía tus datos completos y los de tu local (incluyendo área total) a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o al fax 346-2649 (fuera de Lima, marcar primero el prefijo 01)

Al cierre de esta edición, funcionan locales de CADENA SUGOI en:

LIMA METROPOLITANA
Cercado: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219
Jr. Cotabambas 223 (Librería Dago) Tel. 426-1000
Jesús María: Horacio Urteaga 1271 (esq. Pl. San José) Tel. 470-0770
La Victoria: Sebastián Barranca 1591, Stand A1
Magdalena del Mar: Jr. José Valencia 435, tienda 243 Tel 934-5672
Pueblo Libre: Av. Universitaria 1843 Tel 261-5129
S.J. de Lurigancho: Las Ortigas 958, Urb. Las Violetas Tel. 324-2332
Surco: Av. Benavides 4125, 2do piso Tel. 449-4003

INTERIOR DEL PERÚ
Arequipa: C.C. Panorámico, tienda 219 Tel. 20-1601
Cusco: Av. Venezuela 1-8, Urb. Quispicanchis Tel 24-1017
Chimbote: Urb. 21 de Abril, B-24-11 Tel. 32-4739
Huancayo: Jr. Tarapacá 335 Tel. 23-4450
Iquitos: Pevas 219 (Comercial Nelly Dania) Tel 22-2550
Moquegua: Moquegua 989 (Librería Damphir) Tel 66-7492
Tacna: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
Trujillo: Jr. Ayacucho 625-641, tienda 77 Tel. 29-5036

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Son Goku
EN EL PERSONAJE DEL MES

Fantastic Lycaón
INFORME DE MANGA

Gundam, la saga
CHAR'S COUNTERATTACK

Getta Robot
EN MASAKA MECHA FILE

Hiro Yuuki
¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

¡Ya Salió!

De Venta en Librería Sugoi y Cadena Sugoi

A Sólo s/.39.00

Precio Socio del Club Sugoi y Tarjeta de Descuento s/.32.00

Una imprescindible recopilación Musical

Informes al Telf: 2-653-653